This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

WIDENER LIBRARY
HX ILTJ 8

8/NO KSD 102

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Neuester

Almanach

für

Karten- Schach- und Pharospieler

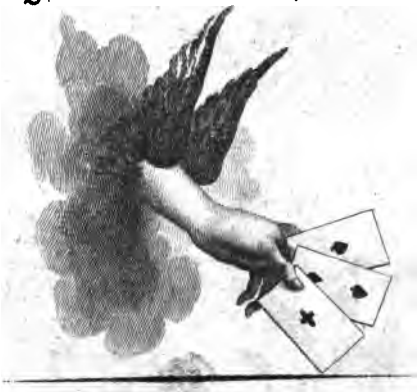
nach

den gründlichsten Regeln und Gesetzen zum Selbstunterricht

bearbeitet

von

Julius Cäsar.



Berlin, 1803.

Bei Wilhelm Oehmigke, dem jüngern.

(Preis, 1 Thaler 12 Gr.)

Digitized by Google

KSD 102

Digitized by Google

Inhalt.

Seite.

I. Das L'Hombrespiel 1

Das Rangiren einer l'Hombre-Parthie o Trois 2
Folgereihe und Werth der Karten 4
Rangordnung der Spiele 6
Allgemeine Regel 7
Das Frageſpiel 15
Tönene 16
Obſcur ſpielen 15
Grand Casco 17
Sans prendre 18
Die Vole 21
Grandiſſimo 23
Nulliſſimo 24
Der Rohr . . . . . —
Weglegen und Kaufen der Karten 28
Eing Premiers 28
Von der Renonce 29
Das Offniren des Spiels 30
Erklärung des Ausdrucks Bete 32
Von der Codille 34
Vom Einſatz und Bezahlen der Honneurs 35
Vom Block und Rock 39
Die Beendigung des Spiels, und Vertheilung der Bete 40
Anweiſung zu verſchiedenen Spielarten für Anfänger 43
Spiele die man Sans prendre ſpielen kann 47
Noch einige allgemeine Regel 79
Geſetze des l'Hombre a Trois 88
Ein Fall der eine Streitfrage veranlaßt 104

Digitized by Google

		Seite.
	Das l'Hombre a deux	107
	— — — a quatre	109
	Quadrille	113
	Cinquille oder l'Hombre a Uno	128
II.	Das Whistspiel.	
	Allgemeine Vorkenntnisse	139
	Die Anlegetafel	143
	Kunstausdrücke	144
	Regel des Whistspiels	146
	Gesetze	162
III.	Das Bostonspiel	168
	Tri Boston	176
	Boston Whist	178
IV.	Das Tarockspiel	187
	Tarock en Trois	—
	Hauptregeln und Winke	198
	Tarock en deux	201
	Tarock l'Hombre	204
V.	Das Piketspiel	225
VI.	Das Casinospiel	250
VII.	Das Schachspiel	261
VII.	Das Pharospiel	307
	Die verrathenen Pharospieler	315
	Betrügereien der Banquiers	315
	Betrügereien der Pointeurs	331

Digitized by Google

Das L'Hombrespiel.

Das L'Hombre ist zwar, so wie jedes andere Kartenspiel dem Zufall unterworfen, aber in Rücksicht seiner so mannigfaltigen feinen Verhältnisse kann kein anders demselben an die Seite gesetzt werden. Es erfordert nicht nur eine gründliche Kenntniß seiner Regeln und Gesetze, sondern auch einen großen Aufwand von Aufmerksamkeit und Beurtheilungskraft, ja selbst eine gewisse Divinationsgabe, um das Glück zu benutzen, und das Unglück durch Klugheit zu verbessern. Das l'Hombre kann unter 3, 2, 4, und 5 Personen gespielt werden; am gewöhnlichsten ist es aber unter drei.

Die Hauptgegenstände bei der Erlernung dieses Spiels, sind so wie bei jedem andern, theils die äu-

Digitized by Google

sere Einrichtung um zu spielen, theils die Regeln, nach welchen es erlernt werden muß, theils die Gesetze, welche ungestraft nicht übertreten werden dürfen.

Das Arrangiren einer L'Hombre-Partie a trois.

Das l'Hombre wird gewöhnlich unter 3 Personen gespielt, von welchen nur Eine Person in jedem Spiele der eigentliche Spieler (l'hombre, der Mensch) ist, welche spanische Benennung den Ort seines Ursprungs zu erkennen giebt. Die andern 2 Personen nennt man Gegenspieler. Es wird mit 40 Karten und zwar mit einer gewöhnlichen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, wovon 12 Karten, nämlich alle 8, 9 und 10 abgesondert werden.

Das Arrangiren einer l'Hombrepartie erfordert zuvörderst das Loosen um den Sitz eines jeden Spielers. Zu dem Ende nimmt man 3 verschiedene Kartenblätter doppelt, z. B. 2 Pique, 2 Trefle, 2 Coeur, legt davon 3 auf den Tisch, nämlich auf jede Seite des Tisches eine Karte, wo die 3 Spieler sitzen sollen, aufgedeckt hin, behält die andern drei, nämlich 1 Pique, 1 Trefle, 1 Koeur verdeckt in der Hand, und läßt jeden Spieler eine davon ziehen; jeder nimmt

Digitized by Google

hierauf da seinen Sitz, wo auf dem Tische das Blatt liegt, welches dem von ihm gezogenen ähnlich ist. Weil man gewöhnlich durch Pique denjenigen anzeigt, welcher zuerst Karten giebt, so fügt man zu diesen Losungskarten ein Piqueblatt, um dadurch zugleich den ersten Kartengeber zu bestimmen. Es ist eine Höflichkeit den letzten, der zur Partie tritt, zuerst ziehen zu laßen.

Ehe die Karten gegeben werden, wird zuvörderst festgesetzt, wie hoch man spielen will, und welche von denen beim l'Hombre üblichen Spielarten statt finden sollen. Hierauf macht der Gebende den bestimmten Satz, mischt die Karten, läßt den ihm zur Linken Sitzenden abheben, und giebt die Karten von der Rechten zur Linken, in jedem Wurf 3, dergestalt, daß Jeder in 3 Würfen 9 Blätter empfängt. Die übrig bleibenden 13 Karten, oder der Talon, werden zu ihrer weiteren Bestimmung vorläufig auf die Tasse, worin sich der Satz befindet, hingelegt. Da man sich gewöhnlich beim l'Hombre zweier Spiele Karten bedient, so ist es jedesmal das Geschäft des, dem Kartengeber zur linken Hand sitzenden Mitspielers, daß er dieses Spiel, während das andre gegeben wird, prämeliirt, und es vor seinen Mitspieler zur linken Hand hinlegt, wodurch diesem die Vorhand zugeeignet wird, d. h., das Recht zuerst

Digitized by Google

ein Spiel anzusagen und die erste Karte auszuspielen.

Vor allen Dingen muß derjenige, welcher dieses Spiel lernen will,

Die Folgereihe und den Werth der Karten,

wenn sie nicht Trumpf sind, und wenn sie Trumpf sind, kennen lernen. Die natürliche Ordnung der Karten, d. h. die Ordnung, in welcher sie, nicht als Trumpf betrachtet, nach einander folgen, ist in Schwarz, nämlich in Pique und Treffe, die bei andern Spielen gewöhnliche: König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Die beiden Aß in Schwarz gehören nicht zu dieser natürlichen Ordnung der Karten, weil, wie gleich gesagt werden wird, sie immer Trumpf sind. In der rothen Farbe ist in den Bildern die Ordnung zwar auch die gewöhnliche, aber in den übrigen Blättern grade umgekehrt, nämlich: König, Dame, Bube, Aß, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben. Hieraus sieht man, daß in der rothen Farbe 10 Karten, und in der schwarzen nur 9 Karten sind, weil die beiden Aß in Pique und Treffe zu der natürlichen Ordnung nicht gehören, sondern immer Trumpf sind.

In Ansehung der Ordnung der Karten, wenn sie

Trumpf sind, verhält es sich folgendergestalt. Die beiden schwarzen Aß sind allemal Trumpf; Piqueaß ist der erste und heißt Spadille, das Treffeaß der dritte, und führt den Namen Basta. Der erste und dritte Trumpf sind also immer bestimmt, man mag spielen in welcher Farbe oder welches Spiel man will. Der zweite Trumpf wird nur dann erst bestimmt, wenn ausgesagt ist, in welcher Farbe, der schwarzen oder der rothen, man spielen will; er ist die niedrigste Karte in beiden Farben, nämlich in Schwarz die Zwei, und in Roth die Sieben. Dieser Trumpf heißt Manille und ist der zweite. Es giebt also 4 Manillen, zwei in Schwarz und zwei in Roth; aber den Werth als Trumpf erlangen sie dann erst, wenn in der Farbe gespielt wird, in welcher sie sind, sonst haben sie den Werth, den sie in ihrer natürlichen Ordnung haben. Die drei höchsten Trümpfe sind also Spadille, Manille und Basta, und heißen Matadors (Mörder.) Diese haben das Vorrecht, daß sie von keinem geringern Trumpfe weder gestochen noch gefordert werden können. Der 4te Trumpf im schwarzen ist der König; wird aber in der rothen Farbe gespielt, so ist der vierte Trumpf das Aß, welches alsdann Ponte heißt, und dem König vorgeht; die übrigen folgen nach ihrer Ordnung, und obgleich nur jene

Digitized by Google

drei, eigentliche Matadors sind, so werden denselben doch die übrigen Trümpfe, so weit sie denselben ununterbrochen folgen, zugezählt, und man kann also 9 Matadors erlangen. Die Trümpfe, welche von der Manille an auf einander folgen, heißen faur Matadors. Hieraus sieht man, daß, wenn Trumpf gemacht ist, in der rothen Farbe 12, in der schwarzen aber nur 11 Trümpfe sind. Wie der Trumpf gewählt wird, wird sich bei Erklärung der verschiedenen Spielarten von selbst ausweisen.

Zur Uebersicht folgt hier

die Rangordnung der Spiele,

von dem niedrigsten bis zum höchsten.

1. Frageſpiel.
2. Frageſpiel in Couleur.
3. Tourné oder klein Casco.
4. Obſcurité.
   a. von oben.
   b. von unten.
   c. aus der Mitte.
5. Grand Casco.
6. Solo.
7. Solo in Couleur.

Digitized by Google

8. Solo tout oder la volé annoncée
9. Solo tout in Kouleur.
10. Grandissimo } diese beiden Spielarten gehören nicht zum eigentlichen l'Hombre.
11. Nullissimo }
12. Der Mohr.

Man hat ursprünglich im L'Hombre nur zwei Spielarten, nämlich Frage und Solospiel gehabt. In der Folge hat man mit demselben die obengenannten Spielarten verbunden, ihm dadurch seine Reinheit genommen, und es mehr zu einem blinden Glücksspiele gemacht. Ich werde alle Spielarten nach ihrer Reihe durchgehen; zuvörderst aber einige

Allgemeine Regeln

voranschicken, 1. Vor allen Dingen ist nötig, daß ein jeder, sobald die Karten gegeben sind, nachsehe, ob er seine 9 Karten richtig habe; hat einer zu viel oder zu wenig, und giebt es nicht, ehe das Spiel angefangen wird, an, so gereicht es ihn immer zum Nachtheil, wie wir weiter unten sehn werden.

2. Demjenigen, welcher die Vorhand hat, gebührt das erste Spiel, und dieses Recht drückt er durch die Formel aus: ich frage. Will der Folgende ein Fragespiel in der Kouleur machen, so muß der Erste es diesem

Digitized by Google

überlassen, und dieses wird durch die Formel: ich passe ausgedrückt; oder er muß es selbst spielen oder ein höheres Spiel bieten, Tourné, Obscür u. s. w. Ist nun zwischen den beiden ersten Spielern entschieden, worin der Eine oder der Andre spielen will, oder ob der Eine oder der Andre paßt, und ist das gebotene Spiel anerkannt, dann erst ist es dem Dritten, d. i. demjenigen der in der Hinterhand sitzt, erlaubt sich zu erklären, ob er ein höheres Spiel unternehmen oder passen will.

3. Die niedrigern Spiele weichen jederzeit den höhern. Der vorsitzende Spieler kann allezeit das Spiel selbst behalten und spielen, welches von dem nachfolgenden ausgeboten; aber ein nachsitzender Spieler muß allezeit ein höheres Spiel ankündigen, wenn der Vorsitzende sich darüber erklären und es ihm überlassen soll.

4. Wer einmal erklärt hat, daß er passe, kann weiter kein Spiel unternehmen.

5. Wenn einer sagt: ich frage, und die andern passen, so kann er nun nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart, Tourné, Obscür u. s. w. wählen.

6. Ist die Spielart gleich Anfangs ausdrücklich genannt und gesagt worden, ich frage in Couleur, oder

Digitized by Google

ich spiele Tourné u. s. w. so kann er es nicht mehr abändern, sondern er muß bei der genannten Spielart bleiben.

7. Derjenige spielet allemal zuerst aus, welcher die Vorhand hat. Nach einem jeden Stich spielet aber der auf das neue aus, der den Stich erhalten hat.

8. Hat man kein Blatt von der Farbe, welche ausgespielet wird, so ist man nicht gezwungen, einen Trumpf darauf zu geben, sondern nach Gutdünken ein anderes Blatt.

9. Wird Trumpf oder eine andere Farbe ausgespielet, so hat man nicht nöthig zu übersteche, nur muß man Trumpf bekennen oder die Farbe bedienen, welche ausgespielet wird.

10. Es muß niemand eine Karte ausspielen oder zugeben, ehe die Reihe an ihn kommt, weil das Spiel dadurch verrathen wird; geschiehet es aber dennoch, und zwar wiederholentlich, so vereinigen sich die beiden andern Mitspieler, und setzen für die Zukunft eine Strafe fest, um jenen zur Aufmerksamkeit anzuhalten.

11. Sobald bei dem Ausspielen eine Karte aus der Hand des Spielers ist, und offen auf dem Tische lieget, kann solche nicht wieder zurück genommen werden.

12. Wenn einer der beiden andern Spieler eine

Digitized by Google

überlassen, und dieses wird durch die Formel: ich passe ausgedrückt; oder er muß es selbst spielen oder ein höheres Spiel bieten, Tourné, Obscür u. s. w. Ist nun zwischen den beiden ersten Spielern entschieden, worin der Eine oder der Andre spielen will, oder ob der Eine oder der Andre paßt, und ist das gebotene Spiel anerkannt, dann erst ist es dem Dritten, d. i. demjenigen der in der Hinterhand sitzt, erlaubt sich zu erklären, ob er ein höheres Spiel unternehmen oder passen will.

3. Die niedrigern Spiele weichen jederzeit den höhern. Der vorsitzende Spieler kann allezeit das Spiel selbst behalten und spielen, welches von dem nachfolgenden ausgeboten; aber ein nachsitzender Spieler muß allezeit ein höheres Spiel ankündigen, wenn der Vorsitzende sich darüber erklären und es ihm überlassen soll.

4. Wer einmal erklärt hat, daß er passe, kann weiter kein Spiel unternehmen.

5. Wenn einer sagt: ich frage, und die andern passen, so kann er nun nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart, Tourné, Obscür u. s. w. wählen.

6. Ist die Spielart gleich Anfangs ausdrücklich genannt und gesagt worden, ich frage in Kouleur, oder

Digitized by Google

ich spiele Tourné u. s. w. so kann er es nicht mehr abändern, sondern er muß bei der genannten Spielart bleiben.

7. Derjenige spielet allemal zuerst aus, welcher die Vorhand hat. Nach einem jeden Stich spielet aber der auf das neue aus, der den Stich erhalten hat.

8. Hat man kein Blatt von der Farbe, welche ausgespielet wird, so ist man nicht gezwungen, einen Trumpf darauf zu geben, sondern nach Gutdünken ein anderes Blatt.

9. Wird Trumpf oder eine andere Farbe ausgespielet, so hat man nicht nöthig zu überstechen, nur muß man Trumpf bekennen oder die Farbe bedienen, welche ausgespielet wird.

10. Es muß niemand eine Karte ausspielen oder zugeben, ehe die Reihe an ihn kommt, weil das Spiel dadurch verrathen wird; geschiehet es aber dennoch, und zwar wiederholentlich, so vereinigen sich die beiden andern Mitspieler, und setzen für die Zukunft eine Strafe fest, um jenen zur Aufmerksamkeit anzuhalten.

11. Sobald bei dem Ausspielen eine Karte aus der Hand des Spielers ist, und offen auf dem Tische lieget, kann solche nicht wieder zurück genommen werden.

12. Wenn einer der beiden andern Spieler eine

Digitized by Google

falsche Karte zugäbe, und die Farbe dennoch zu bedienen hätte, so kann er seine Karte zwar wieder zurücknehmen, aber wenn er noch mehrere von dieser Farbe in Händen hat, so darf er zur Strafe nicht überstechen, sondern er muß eine niedrige zugeben. Hätte der Letzte auch schon eine Karte darauf gegeben, der Vorsitzende bemerkte aber sein Versehen, und nähme seine Karte auch wieder zurück, so kann dieser seine Karte auch wieder zurück nehmen, und nach Gefallen eine andere höhere oder niedrige zugeben, weil das Versehen des Ersten ihm im geringsten nicht nachtheilig seyn muß. Wäre der Stich aber schon weggeleget und von neuem ausgespielet, so kann das Versehen nicht mehr abgeändert werden, sondern der, welcher eine falsche Karte zugegeben, setzet eine Vete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat weiter fortzuspielen.

13. Der l'Hombre muß eigentlich fünf Stiche machen können; er kann es jedoch auch mit vier gewinnen, wenn der eine Mitspieler drei, und der andere zwei Stiche hat. Hat der l'Hombre vier Stiche, ein anderer Gegenspieler aber auch vier Stiche, so ist es eine Remise. Die künstlichste Remise ist, wenn das Spiel so gespielet worden, daß jeder Spieler drei Sti-

Digitized by Google

che erhält; dieses ist eine Remise en trois, so wie jenes eine Remise en quatre, ist.

14. Derjenige Spieler, welcher die Karten ausgiebt, macht allezeit den zu Anfang des Spieles bestimmten Einsatz. Er muß sich hiezu nicht jedesmal nöthigen lassen, sondern solchen machen, ehe er die Karten zum Abheben vorleget.

15. Wer ein angesagtes und behaltenes Spiel wieder aufgiebt, oder ein unternommenes Spiel verliert, bezahlt einem jeden der Mitspieler eben so viel, als er würde erhalten haben, wenn er es gewonnen hätte, und setzt Bete; nur im zweiten Falle, wenn er das Spiel wirklich unternommen hat, bezahlt er die Honneurs.

16. Es ist sehr nöthig, bei dem Spiel ganz still zu verfahren, und nichts als, was dabei nöthig ist, zu sprechen. Wenn man sagen wollte: diese Farbe ist schon heraus, der König ist schon weg, ich habe diese Farbe schon gestochen, spielen Sie diese Farbe aus, laschiren sie, und dergleichen, so würde es sehr unrecht gethan seyn, und es ist der Willkühr der Spieler überlassen, wegen dieser Vergehungen eine Strafe zu bestimmen. Wenn es strenge genommen wird, so muß dafür eine Bete gesetzet werden, weil sehr oft der

Digitized by Google

Gewinn und Verlust eines Spieles von einer solchen Aeußerung abhänget.

17. In Ansehung der Couleur de Preference oder Favorite, ist folgendes zu bemerken. Sonst wählten die Spieler entweder gleich im Anfange des Spieles eine der vier Farben, die, so lange das Spiel dauert, den Vorzug hatte, dergestalt, daß die Spiele, welche darinnen vorgenommen worden, vor allen ähnlichen aus den übrigen drei Farben das Vorrecht hatten; oder man gab derjenigen Farbe den Vorzug, in welcher das erste Spiel gewonnen worden. Gegenwärtig wird allgemein bei jedem Spiele die Couleur favorite verändert, und zwar so, daß allezeit die oberste Karte in dem Spiele, welches der in der Hinterhand mischet, und dem, so die Vorhand hat, zum Ausgeben des folgenden Spiels offen hinlegt, bei einem jeden Spiele die Couleur de preference anzeiget. Man nennet dieses Couleur volante. Wenn nun z. E. Treffe zur Couleur favorite erwählet wäre, so überbietet man mit den in dieser Couleur favorite unternommenen Frage- und Solospielen, einen jeden, der in einer der übrigen drei Farben Frage oder Solospielen wollte. Die Honneurs bei dieser Spielart werden alsdenn doppelt so hoch als sonst bezahlet; wenn

Digitized by Google

einer aber keine Honneurs macht, so erhält der Spieler von einem jeden so viel als der Einsatz beträgt, aber eben so viel bezahlet er auch, außer der Bete, wenn er das Spiel verlieret.

Das Fragespiel.

Wer einmal gefragt hat, kann nicht Solo spielen, wohl aber zu andern Spielen Tourné, Obscür übergehen. Wer seine Frage spielen will, giebt, so bald ihm das Spiel überlassen worden die Couleur an, in welcher er spielen will. Um in einer Frage zu spielen, muß man eine solche Karte von dem Gebenden erhalten haben, daß man in derselben auf drei Stiche mit Gewißheit rechnen kann. Man muß z. B. Spadille, Dame, Bube und einen König, oder Manille, König, Dame und einen Trumpf, oder man muß Baßta, Ponte, König, Trumpf und einen König in der Hand haben, so daß, wenn man noch einen hohen oder zwei niedrige Trümpfe, oder eine Force d. i. einen König kauft und eine Renonce hat, man hoffen kann das Spiel zu gewinnen. Für eine simple Frage wird nichts, und für eine Frage in Couleur der Betrag des Einsatzes oder eine Marke bezahlt, und in beiden Fällen der Pot und was sonst steht, gezogen. Giebt er das Spiel,

Digitized by Google

auf, oder verliert er es, so tritt die allgemeine Regel Seite 11. No. 15. ein.

Tourné oder klein Caſco.

Wer Tourné ſpielen will erklärt ſich dazu durch die Formel: ich ſpiele Tourné. Wird ihm ſolches überlaſſen, ſo ſchlägt er die oberſte Karte vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf iſt. Hierauf leget er von ſeinen in der Hand habenden Karten nach Gutdefinden weg, und kaufet dagegen aus dem Talon andere, und mit dem Spiele wird wie ſonſt, verfahren.

Man läßt zuweilen geſchehen, daß wenn der l'Hombre ein ſchwarz Aß tourniret, er noch eine Karte aufſchlagen kann, welche zweite alsdann erſt die Trumpffarbe anzeiget. Allein dieſe Art iſt für die beiden Mitſpieler ſehr nachtheilig, und der Vortheil wird für den l'Hombre zu groß, indem er ſtatt Einen gleich zwei Trümpfe, wobei gar ein Matadot iſt, erhält; aber es iſt auch billig, daß der l'Hombre, wenn er zweimal tourniret hat, und das Spiel verlieret, zwei Betes ſetzt.

Das Tournéſpiel oder klein Caſco iſt jezt nicht mehr allgemein gebräuchlich, weil da, wo es ſtatt findet, bei Grand caſco die beiden Aß vorgezeigt werden müſſen. Da man aber dieſes Vorzeigen nicht für gut

Digitized by Google

hält, so hat man beide Tourné mit einander verdunden, wie weiter unten gezeigt werden wird.

Um ein Tournéspiel zu unternehmen, muß man wenigstens Ein As von beiden As, einige Manillen und Forssen haben.

Obscürspielen.

Obscürspielen oder Obscurité folget im Range nach Grandcasco. Wer es spielet, leget acht oder alle neun Karten weg, und nimmt von dem Talon, eben so viel andere dafür, er besiehet solche, und wählet daraus die Trumpffarbe. Mehr als eine Karte darf der l'Hombre nicht zurück behalten. Manche spielen es auch so, daß sie aus dem Kaufen drei verschiedene Spielarten machen, indem sich der l'Hombre erklären muß, ob er die Karten aus dem Talon von oben oder von unten oder aus der Mitte nehmen will, und alsdann wird für jede Art immer eine höhere Honneur bezahlet, auch die Spiele werden nach den höheren Honneurs überboten. Der Hauptvortheil bei dieser Spielart bestehet darin, daß der l'Hombre die Karten, die er weggeworfen, genau im Gedächtniß behält und gewiß weiß, wie viel, und von welcher Qualität die Blätter sind, die den andern Spielern in derjenigen Farbe fehlen, die er zur Trumpffarbe machen will. Wenn

Digitized by Google

der l'Hombre die neugenommenen Karten besehen hat, so darf er, nach der strengen Regel, die weggeworfenen nicht weiter ansehen. Doch geschieht es auch häufig, daß man von dieser Regel abgeht und sich das nochmalige Besehen der Karten erlaubt. Hat er so schlechte Karten genommen, daß er keine Trumpffarbe nennen kann, so legt er das Spiel weg, und bezahlet an die Mitspieler, wie unten gesagt werden wird. Es hängt übrigens von den Spielenden ab, ob sie gestatten wollen, daß das Obscür blos von oben, indem man die Kaufkarten von oben nimmt, oder auch von unten, wenn man sie von unten nimmt, oder aus der Mitte, wenn oben und unten gleich viel Karten oder oben eine mehr liegen bleibt, gespielt werden darf.

Wer Obscür spielt, hat gemeiniglich Eines von den schwarzen Aß in der Hand. Gewagter ist es, Obscür auf eine Forsse d. i. einen König, zu machen. Die Vermuthung ein gutes Spiel im Talon zu finden, gründet sich übrigens auf die schlechten Karten, die man in der Hand hat. Bei guten Karten ist's also nicht Raison, Obscür zu machen.

Grand

Digitized by Google

Grand-Casco oder Forcée partout.

Casco ist ein spanisches Wort, und heißet: ich falle hinein, weil der Spieler nicht mit Raison spielet, sondern sich auf einem bloßen Zufall verläßt, und öfters in eine Vete verfällt. Forcée partout heißt es, weil, wenn einer es spielen will, er dadurch die andern Mitspieler zwingt, entweder Sans prendre zu spielen oder zu passen, indem dieses Spiel im Range nach dem Sansprendrespiele folget. Wer es spielen will, muß die zwei schwarzen Aß, nämlich Spadille und Basta haben, und sie vorzeigen. Hierauf schlägt er wie bei Tourné, die oberste Karte vom Talon auf, welche Trumpf ist; er leget von seinen Karten so viele weg, als nötig ist, nimmt dafür andere von dem Talon. Die andern Spieler kaufen auch, und das Spiel wird wie gewöhnlich gespielet, die Honneurs aber wie Sans prendre bezahlt. Wenn einer zehen Karten hat, so verhindert dieses nicht am Cascospielen, der l'Hombre muß es aber vor dem Kaufen anzeigen.

In vielen Gesellschaften ist es gebräuchlich, die beiden Aß nicht vorzuzeigen, um das Spiel nicht zu verrathen. Hier wird also das Grand Casco wie Tourné gespielt, und wo dieses statt findet, gilt Tourné so viel als Grand Casco, und die Honneurs werden eben so wie bei diesem bezahlt. Jedoch steht es

Digitized by Google

alsdann seinem Range nach unter Obscür, und wird von diesem überboten.

Solo, oder Sans prendre.

Sans prendre oder Solo spielen heißt, mit den zuerst erhaltenen 9 Karten ein Spiel unternehmen, ohne davon einige wegzulegen, und dafür von dem Talon andere zu nehmen. Man spielt Solo, wenn man in den zuerst erhaltenen neun Blättern so gute Karten empfangen hat, daß man fünf Stiche, entweder ganz gewiß oder doch sehr wahrscheinlich, schon in der Hand zu haben, oder per quatre, das ist mit vier Stichen, das Spiel zu gewinnen glaubt. Doch letzteres, nämlich, wenn ich nur vier gewisse oder wahrscheinliche Stiche in der Hand habe und Solo spielen will, würde ich ohne Grund, oder zu gewagt spielen nennen, und keinem anrathen.

Will der zur Vorhand Sitzende spielen, so sagt er blos; ich spiele Solo oder Sans prendre, und nennet die Farbe seines Spieles, der folgende nimmt hierauf aus dem Talon so viel Karten als ihm gefällig sind, und der dritte nimmt den Ueberrest oder so viel er davon brauchen kann.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche, oder nur Einen Stich mehr als einer der andern Mitspieler gemacht

Digitized by Google

hat, so hat er sein Spiel gewonnen. Er fordert die Bezahlung für die Honneurs und Matadors. Jedoch muß er dieses thun, ehe die Karte zum folgenden Spiel abgehoben worden, weil nach den gewöhnlichen Regeln ihm alsdann niemand mehr zu bezahlen nöthig hat. Man nennet dieses Surprise. Es ist aber solches schon längst in artigen Gesellschaften als etwas unanständiges und zu eigennütziges abgeschafft, und man pflegt, ehe man anfängt zu spielen, unter sich auszumachen, daß man Sans Surprise spielen wolle, das ist, daß der, welcher gewonnen, allemal seine Honneurs noch fordern könne, wenn schon die Karte zum neuen Spiel abgehoben worden.

Man bezahlet für Sans prendre gewöhnlich noch einmal so viel, als der Einsatz beträgt. Z.E., hätte der Gewinner Solo mit 5 Matador gespielet, und der Einsatz betrüge 1 Marke, so erhielte er für Sans prendre 2 Marken, für fünf Matadors 3 Marken, also in Summa 5 Marken von einem jeden der andern Mitspieler. Aber eben so viel muß er auch an jeden Mitspieler bezahlen, wenn das Spiel verlohren geht.

Wenn einer eine Farbe nennet, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vor-

Digitized by Google

sitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen, es sey denn, daß der erstere das Spiel behalten, und selbst Sans prendre spielen wolle.

Wenn Sans prendre gespielt wird, so kann der l'Hombre sich die Striche der andern vorzeigen lassen, um sowohl die Trumpfe zu zählen, als seine Einrichtungen im Spiel darnach zu machen.

Wenn einer Sans prendre spielet, und es findet sich beim Kaufen, daß eine Karte im Talon fehlet, so schadet es wenig, sondern der l'Hombre spielet, sein Spiel. Wenn aber derjenige, welcher die Karten ausgegeben, Sans prendre spielen will, so gilt das Spiel nichts, weil es seine Sache war zu untersuchen, ob der Talon richtig sey.

Wenn einer sagt, ich spiele Sans prendre, und er bemerkte hernach, daß er eine Karte zu viel habe, so ist das Spiel verlohren, und er setzt Vete; hat er die Trumpffarbe noch nicht genannt, so bezahlet er keine Matadors, hat er aber die Farbe schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen. Es ist überhaupt eine gute Vorsichtsregel, ehe man Sans prendre sagt, die Karten nachzuzählen, ob man auch nicht mehr als Neune hat.

Digitized by Google

Die Vole und der Tout annoncé.

Wenn der l'Hombre alle neun Stiche macht, so hat er die Vole gewonnen. Man bezahlet gewöhnlich an Honneurs doppelt so viel als für Sans prendre. Es war ehemals im Gebrauch, daß wer die Vole machte, nicht nur die Bete aus dem Satz, sondern alle Betes, die auf dem Tisch standen, gewann, daher nannte man es auch Todos; d. h. er hat Tout oder Todos, das ganze Spiel gemacht, er hat alles gewonnen.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche gemacht hat, und er spielt die sechste Karte aus, so ist es die deutlichste Erklärung, daß er die Vole spielen will; es mag nun solches aus Vorsatz oder aus Uebereilung geschehen seyn, so kann er die sechste Karte nicht wieder zurück nehmen. Ein jeder Spieler muß also sorgfältig seine Stiche zählen, damit er nicht aus Uebereilung auf die Vole spielet, und sich dadurch in Verlust setzet.

Wenn einer die Vole unternimmt, solche aber verlieret, so werden ihm die Honneurs, welche er wegen eine premiers und Matadors zu fordern hat, zu gute gerechnet, und er rechnet solche bei Bezahlung der Vole ab. Es ist zwar niemals erlaubt, nach dem ecart die weggeworfenen Karten, und wenn man die

Digitized by Google

neugenommenen besehen hat, noch einmal zu besehen; hat es der l'Hombre aber aus Versehen oder aus Vorsatz doch gethan, so kann er nicht auf die Vole spielen. Man hat auch im Gebrauch, daß man dem l'Hombre, wenn er Sans prendre spielet, die Vole nicht erlaubet, wenn er die bereits umgekehrten Stiche noch einmal untersuchet und besiehet.

Wenn einer sagt, ich spiele Sans prendre, und der folgende zeigt an, daß er Sans prendre die Vole, den Tout annoncé spielen will, so hat das letztern Spiel den Vorzug. Allein alsdann muß er auch alle neun Stiche machen; wenn er einen verfehlet, so muß er Bete setzen, und die Honneurs für Sans prendre, Matadors und die Vole bezahlen, auch die Cinq premiers, werden ihm bei diesem Fall nicht zu gute gerechnet.

Es ist immer nicht schicklich, aber bei der Vole würde es dem l'Hombre vorzüglich nachtheilig seyn, wenn ein Spieler die Karten nicht nach seiner Reihe zugeben wollte; denn besonders bei den letztern, wo es darauf ankommt, welche Farbe man zurückhalten soll, um die Vole zu verhindern, kann ein außer der Reihe zugeworfenes Blatt dem Aide so viel Aufklärung geben, daß er sich darnach einrichten, und den l'Hombre um die Vole bringen kann. Aber es ist auch die

Digitized by Google

Pflicht des l'Hombre, die Karten nicht durcheinander zu spielen, und die Stiche auf einem Haufen im Teller liegen zu lassen; er muß vielmehr jeden Stich, den er gemacht hat, besonders weglegen, und wenn es bis zum fünften Stich etwas geschwinde zugegangen, so muß er die Mitspieler ersuchen, vorsichtig zu seyn, und die Karten nicht vor der Hand zuzuwerfen.

Grandissimo.

Das Grandissimo wird wie Sans prendre, ohne daß man kaufen darf, gespielt. Es sind darin weiter keine Trümpfe als die beiden schwarzen Aß; die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werth. Wenn ich also z. B. die beiden schwarzen Aß, Caro König, Caro Dame und Treffle König habe; so sind dies fünf sichere Stiche. Oder ich habe zur Vorhand Spadille, Coeur König, Coeur Dame, Coeur Bube und Coeur Ponte; so fordre ich mit der Spadille die Basta ab und mache mit den vier höchsten Coeurs noch die übrigen Stiche. Es läßt sich, wiewohl immer gewagt, auch ohne die beiden schwarzen Aß, Grandissimo spielen, wenn ich z. B. alle vier Forcen oder Könige mit ihren Damen und die Vorhand habe.

Das Grandissimo gilt doppelt so viel als Solo Couleur; folglich 8 Marken, Grandissimo premiers 12 Marken und Grandissimo tout 24 Marken.

Digitized by Google

Nulliſſimo.

Wenn man Nulliſſimo ſpielt; ſo darf man keinen einzigen Stich machen. Es ſind in dieſem Spiel auch nur die beiden ſchwarzen Aß Trumpf; die übrigen Karten gelten nach ihrem gewöhnlichen Werth. Wer Nulliſſimo ſpielen will, darf kein ſchwarzes Aß haben und muß aus ſeinen Karten beurtheilen, ob ſie ſo niedrig ſind, daß ihm von den Gegenſpielern kein Stich angebracht werden kann. Muß er mit irgend einer Karte ſtechen, ſo daß ihm der Stich bleibt, ſo hat er das Spiel verlohren.

Nulliſſimo gilt doppelt ſo viel als Grandiſſimo, folglich 16 Marken.

Wenn das l'Hombre mit Nulliſſimo und Grandiſſimo geſpielt wird; ſo bleibt das erſtere das höchſte Spiel; es kann alsdann kein Solo tout oder Pole annoncée ſtatt finden.

Der Mohr.

Oft nehmen vier Perſonen am Spiele Theil, jedoch ſo, daß immer Einer, und zwar jedesmal derjenige, welcher dem Kartengeber zur linken Hand ſitzt, nicht mitſpielt. Man heißt dieſen den König, und erlaubt jedoch nach geſchehener Verabredung demſelben, wenn alle drei Spieler paßen, den Talon zu nehmen,

Digitized by Google

sich ein Spiel aus demselben auszusuchen, und dann die übrigen 4 Karten wegzulegen. Ein solches Spiel nennt man Mohr. Es wird wie Obscür von unten bezahlt. Wer den Mohr verliert oder das Spiel wirft, setzt Bete; einige schreiben eine doppelte Bete, weil der Mohr nicht anders als durch 5 Stiche gewonnen, und also nicht anders als Codille verlohren werden kann. Es versteht sich von selbst, daß derjenige, welcher den Mohr spielen will, weder den Talon noch die Karten eines Mitspielers besehen haben darf.

Vom Weglegen und Kaufen der Karten.

Es ist eine große Geschicklichkeit, richtig zu beurtheilen, man mag entweder selbst spielen, oder es mag ein anderer Mitspieler um Erlaubnis gefraget haben, welche und wie viel Karten man aus der Hand weglegen und andere dafür von dem Talon nehmen soll, um dadurch das Spiel so einzurichten, daß man im ersten Fall dasselbe desto leichter gewinne, oder im andern Fall, dem l'Hombre desto mehr Widerstand thun könne.

Wenn der l'Hombre Sans prendre spielet, so ist es nicht schwer zu cearriren; denn der erste kann acht bis neun Karten nehmen, indessen erfordert die Kling-

Digitized by Google

heit, dem folgenden wenigstens fünf Karten übrig zu lassen, damit die Trümpfe nicht so sehr getheilet werden.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielet, sondern nur ein Frageſpiel hat, ſo muß der, ſo nach ihm ecartiret, niemals durchkaufen, es ſey denn, daß er wenigſtens einen von den drei Matadors, oder ein Paar hohe Trümpfe habe.

Man hält es für Raiſon durchzukaufen, wenn man in Schwarz, einen der drei Matadors, oder den König nebſt noch einen Trumpf, oder Dame, nebſt einen Trumpf und zwei Könige, oder auch drei kleine Trümpfe in Händen hat; in Roth aber einen Matador, oder Pointe nebſt einem Trumpf oder den König, einen kleinen Trumpf und zwei andere Könige, oder auch vier kleine Trümpfe. Bei Obſcür kauft man ſchon auf 2 kleine Trumpfe und ein Force durch. Allgemeine Regeln laſſen ſich nicht feſtſetzen.

Zugleich muß man auch Rückſicht auf den l'Hombre nehmen, ob er gewohnt iſt, gewagte Spiele zu machen, oder ob er nach beſtimmten Grundſätzen handelt.

Durchkaufen heißt, wenn ich dem, der zuletzt ecartiret, weniger als fünf Blätter laſſe.

Wenn der l'Hombre nicht Sans prendre spielet, ſo

Digitized by Google

ecartiret (oder kaufet) er am ersten; hierauf der, welcher ihm zur rechten Hand sitzet. Wenn er aber Sans prendre spielet, so macht er keinen ecart, sondern der zu seiner rechten Hand kauft am ersten.

Der l'Hombre muß darauf aufmerksam seyn, daß er sich vor dem Mitspieler, welcher durchgekauft hat, besonders in Acht nehme, und wenn es nöthig ist, das Spiel so einzuleiten suchen, daß derjenige, welcher die wenigsten Karten genommen, zwei Stiche erhalte, damit er sein Spiel im Nothfall auch mit vier Stichen gewinnen könne.

Die weggelegten Karten werden allemal auf die Seite desjenigen Spielers gelegt, der solche in dem folgenden Spiele mischen soll.

Wenn in dem Talon etliche Karten übrig bleiben, die nicht gekaufet worden, so dürfen solche nicht besehen werden, sondern sie werden zu den weggelegten Karten genommen.

Wenn einer von dem Talon eine oder mehrere Karten zu viel genommen, selbige aber noch nicht besehen hat, so schadet es nichts, sondern die untersten Karten werden zurück genommen und auf den Talon geleget; hätte er aber die gekauften Karten schon besehen, oder unter sein Spiel gemischet, also, daß der Fehler nicht mehr abzuändern wäre; oder hätte der

Digitized by Google

folgende schon den Talon in Händen, und auf seine Karten geleget, oder auch nur besehen, so muß er sich gefallen lassen, Bete zu setzen, und der l'Hombre hätte dadurch sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig gehabt es auszuspielen. Nach eben diesen Grundsätzen wird auch verfahren, wenn einer eine Karte zu wenig genommen hat. Wenn der l'Hombre eine Karte zu viel oder zu wenig genommen hat, so ist das Spiel dadurch verlohren, sobald der Fehler bemerket wird; es wird alsdann gar nicht weiter fortgespielet, sondern der l'Hombre muß Bete setzen, auch die Matadors, wenn er welche hat, bezahlen.

Von den Cinq premiers.

Wenn der l'Hombre fünf Stiche mache ehe einer der Mitspieler einen vor sich hat, so läßt er sich, außer den Matadors, auch noch ein Honneur wegen der Cinq premiers bezahlen, welche gewöhnlich so viel als drei Matadors gelten. Man muß bei dem Spiele also auch Rücksicht darauf nehmen, um diese Honneur zu erhalten. Z. E. der l'Hombre hätte in Pique, Spaque, Spadille, Manille, König, Viere, Coeur König, Treffe König; forderte gleich mit Spadille, worauf zwei Trümpfe fallen; forderte weiter mit Manille, es fallen zwei Trümpfe, wobei die Basta ist. Nun

Digitized by Google

spielt er den König aus, worauf nur ein Trumpf fallen kann. Hierauf spielt er den Coeur König, hernach den Treffe König. Der eine Gegenspieler, welcher zwar noch zwei Trümpfe hat, muß die Farbe der beiden Könige bedienen, und der l'Hombre hat also fünf Stiche, ehe ein anderer Mitspieler Einen erhalten hat, er fordert also dafür die bestimmte Honneur.

Nur dem l'Hombre werden die cinq premiers bezahlet; denn wenn es sich fügen sollte, daß einer der Mitspieler die fünf ersten Stiche macht, so muß er sich damit begnügen, daß er das Spiel Codille gemacht; und erhält für die premiers keine Honneur.

Von der Renonce.

Renonce heißt hier Mangel an einer Farbe haben. So sagt man z. B., ich habe Renonce im Trumpf, das ist: ich habe gar keinen Trumpf. Renonce in Coeur, Renonce in Treffe. Es ist beim ecartiren eine Hauptsache, die Karten so wegzulegen, daß man immer eine Renonce in einer Farbe habe, damit, wenn der l'Hombre den König von dieser Farbe hat, man solchen stechen, oder wenn solchen der Gehülfe hat, man bei dem Anspielen desselben sich noch eine Renonce in einer andern Farbe machen könne. Man kann hiebei die Geschicklichkeit eines Spielers am be-

Digitized by Google

sten beurtheilen, wie er selbst mitten im Spiele sich der unnützen Nebenkarten zu entledigen, und dagegen einen König des l'Hombre zu stechen, oder gar einen Trumpf überzustechen weiß. Weiter unten wird dies durch ein Probespiel deutlicher gemacht werden.

Das Offriren des Spiels.

Wenn der l'Hombre nicht solche Karten gekaufet hat, daß er damit sein Spiel zu gewinnen glaubt, aber doch verhüten will, daß ein anderer das Spiel nicht Codille gewinne, so sagt er, ich offerire (gebe) das Spiel, und setzet eine Bete. Glaubt nun einer von den Mitspielern, daß er es Codille gewinnen kann, so sagt er: ich spiele es gegen; er heißt nun Contre l'Hombre, und der dritte Spieler vereiniget sich mit dem l'Hombre, um zu verhindern, daß dieser es nicht Codille gewinne. Macht der Contre l'Hombre nun nicht die mehresten Stiche, so muß er ebenfalls Bete setzen. Es fügt sich zuweilen, daß der l'Hombre das Spiel offerirt hat, der Zweite spielet es gegen, und der Dritte macht die mehresten Stiche. Wenn dieses geschiehet, so gewinnet der Dritte den Einsatz oder die Bete, und der Gegenspieler, sowohl als der l'Hombre müssen Bete setzen.

Wenn der l'Hombre sein Spiel offerirt, der Zwei-

Digitized by Google

te es annimmt und der Dritte es gegen spielet, so kann der Zweite die Vete nicht gewinnen, wenn er auch die mehreren Stiche gemacht hat, weil er durch die Acceptation sich aller Ansprüche an dieses Spiel begeben hat. Aber der Dritte kann alsdenn die Vete gewinnen, wenn der Zweite sich als Gegenspieler declarirt hat; denn er, als der Letzte hat nicht nöthig, seine Erklärung darüber zu machen.

Der l'Hombre muß sein Spiel offeriren, ehe er ausgespielet oder Antheil an dem ersten Stich genommen hat; thut er es später, so muß er eine Vete setzen, weil er dadurch das Spiel verrathen hat. Das Spiel wird fortgespielet, und wenn es der l'Hombre verlieret, so setzet er noch eine Vete, gewinnet er es aber, so kann er nichts ziehen, weil der dritte Spieler ihm ganz gewiß zum Vortheil gespielet hat, um die Codille zu verhindern.

Das Contre l'Hombre oder Offeriren des Spiels ist jetzt aber selten im Gebrauch. Man spielet das l'Hombre gegenwärtig gewöhnlich so, daß der Spieler entweder sein Spiel spielen, oder wegwerfen muß. Verliert er sein Spiel, es sey Frage, Sans prendre oder was für eins es wolle, Codille, so setzt er die Vete doppelt in eins oder in zwei Vetgen, je nachdem man es ausgemacht hat.

Digitized by Google

Man hat noch eine neue Art das Spiel zu offriren, welche man Kunis heißt. Der Unterschied hierbei ist, daß wenn Kunis angenommen wird, derjenige, welcher es offrirt hat, keine Bete setzt; wenn es aber nicht angenommen wird, derjenige welcher offrirt hat, das einmal angesagte Spiel ausführen muß und es nicht werfen kann. Es wird übrigens hierbei verfahren, wie es der Spielart, worin gespielt wird, eigen ist.

Erklärung des Ausdrucks Bete.

Das Wort wird sehr oft als das Contrarium vom Worte l'Hombre erkläret. Der Franzose sagt zu einem Menschen der unbesonnen gehandelt hat, Bete. Aber das Wort bedeutet nicht allezeit einen Unbesonnenen, sondern es wird oft für eine Strafe angenommen, die auf das Versehen folget. Il fait la Bête, heißet, er hat durch sein Versehen wider die Regel, eine Strafe zu büßen. Also bedeutet Bete auch eine Spielstrafe.

Wenn der l'Hombre nicht die mehresten Stiche gemacht hat, so hat er verlohren, und muß so viel in den Satz einlegen, als er würde herausgenommen haben, wenn er sein Spiel gewonnen hätte; dieser Einsatz heißet also Bete oder die Spielstrafe.

Führt

Führt der l'Hombre das angesagte Spiel nicht aus, so setzt er ebenfalls Bete, und zwar immer nur einfach, das angesagte Spiel sei, welches es wolle.

Es giebt noch besondere Vorfälle, wo ein Spieler Bete setzen muß, wenn einer z. E. zu viel oder zu wenig Karten aus dem Talon genommen, die Farbe verläugnet, das Spiel zu spät angeboten hat ꝛc.

Wenn auf das erste noch nicht gezogene Bete ein zweites folgt, so wird dieses nicht zu dem erstern genommen, sondern besonders angeschrieben, denn es wird nie mehr als ein Bete ausgespielt. Erfolgt ein drittes, viertes u. s. w. so geschieht dasselbe. Spielt man mit Blöcken, so wird Ein Block oder 3 Point zu dem stehenden Pot gezählt, und nach diesem Betrag, des Bete angeschrieben. Z. B. Wer das erste Bete macht, setzt 1 Marke für den stehenden Pot und 3 für den Block, also 4 Point; setzt stehen also 8 Points; der Kartengeber setzt hierauf 1 Point hinzu; folgt in diesem Spiele wieder ein Bete, so werden nun 9 Points Bete angeschrieben. Der Block wird also nur Einmal gerechnet, und in allen folgenden auf das Erste fallenden Beten, wird zu den angeschriebenen Bete nur der neu hinzugekommene Satz des Kartengebers gezählt. Sind mehrere Bete gemacht worden, so wird jedesmal das höchste Bete zuerst ausgespielt.

Digitized by Google

Von der Codille.

Codille ist, wenn ein Spieler ohne l'Hombre zu seyn, fünf Stiche gemacht hat, und die andern Stiche so vertheilet sind, daß der eine drei, der andere aber nur zwei Stiche hat.

Wer Codille gewinnet, ziehet das aus dem Satz, was der l'Hombre gezogen hätte, wenn er sein Spiel gewann. Jedoch ist dies fast gar nicht mehr gebräuchlich, und man läßt den der Codille macht, nichts gewinnen, und den Satz zum folgenden Spiele stehen.

Es ist eine Hauptregel das Spiel lieber Codille zu machen, als es den l'Hombre gewinnen zu lassen.

Wenn man nicht fünf gewisse Stiche in der Hand hat, muß man nicht das Spiel vom Anfang auf Codille spielen, sondern seinem Mitspieler eher eine Karte lachiren, um sich eine Renonce zu machen, als sich im Trumpf zu schwächen, und das Spiel Remis zu machen.

Wenn der Gehülfe bereits vier Stiche hat, und man sicher ist, daß man gewiß auch einen Stich machen werde, so muß man verhindern, daß er weiter keinen erhalte, und es Codille gewinne, man muß nunmehro zum Vortheile des l'Hombres spielen, und sich

Digitized by Google

chen, das das Spiel nur Remise werde; dies gilt jedoch nur in dem Fall, wenn Codille gezogen wird.

Wer Codille verliert, setzt den Pot und das Bete doppelt. Doch wird das hierauf folgende Bete nicht nach dem Codille Bete, sondern nach dem vorhergegangenen einfachen Bete gesetzt. Z. B. der 1ste Honneur verliert Codille, und es steht ein Bete von 9 Marken und ein Pot von 2, so wird das Duplum, nemlich 22 angeschrieben. Folgt ein einfaches Bete hierauf, so wird das vorige einfache Bete zum Maaßstabe genommen, und es werden mit Zuzählen des neu hinzugekommenen Satzes 12 angeschrieben; wenn dieses Spiel auch wider Codille verloren worden, so würden 24 angeschrieben werden.

Vom Einsatz und Bezahlen der Honneurs.

Derjenige Spieler, welcher die Karten austheilt, macht allezeit den zu Anfange des Spieles bestimmten Einsatz. Er muß sich hiezu nicht jedesmal nöthigen lassen, sondern solchen machen, ehe er die Karten zum Abheben vorleget. Wir wollen um die Bezahlung der Honneurs darnach zu reguliren, den Einsatz oder die Marke hier zu 1 Groschen annehmen. Die Honneurs

Digitized by Google

werden nach diesem Verhältnis folgendergestalt bezahlet.

Drei Matadors 1 Gr.

Vier Matadors 2 Gr.

Die folgenden Matadors steigen immer mit 1 Gr.

In Couleur werden solche doppelt bezahlet.

Cinq premiers	1 Gr.
Cinq premiers in Couleur	2 —
Frage in Couleur	2 —
Tourné oder klein Casco	2 —
Tourné in Couleur	2 —
Obscürite von oben	2 —
von unten	4 —
aus der Mitte	8 —
in Couleur von oben	4 —
von unten	8 —
aus der Mitte	16 —
Grand Casco	2 —
Grand Casco in Couleur	4 —
Solo oder Sans prendre	2 —
Solo in Couleur	4 —
Die Wole	4 —
Die Wole in Couleur	8 —
Solo Tout	6 —
Solo Tout in Couleur	12 —

Digitized by Google

Solo Tout annoncé . . . 12 —

Solo Tout annoncé in Couleur . . — 1 Thl.

Nach dieser Basis kann ein jeder Spieler die Berechnung selbst machen, man mag nun mit einem höhern oder niedrigen Einsatz spielen.

Wenn alle drei Spieler passen, so wird von dem, der die Karten auf das neue ausgiebt, 1 Groschen eingesetzet, und so lange nicht eine Bete dazu kommt, heißt es einfacher Satz, wenn auch gleich zehn Marken stünden.

Es giebt zuweilen Spieler, die gern hasardiren, und alle Spiele machen wollen; sie spielen Fragespiele, Tourné, Obscürité, wider alle Raison, und mit den schlechtesten Karten. Es trift sich aber, daß sie oft glücklich kaufen, und durch die erhaltenen Honneurs so viel gewinnen, daß sie damit im Stande sind, die Betes zu bezahlen, wenn sie dann und wann ein Spiel verlieren. Für die beiden andern Mitspieler ist solches Verfahren nun höchst unangenehm, und sie können einem solchen Spieler nicht bessere Schranken setzen, als wenn sie den Einsatz erhöhen, den Preis für die Honneurs aber herabsetzen. Z. E. wenn ein jeder, der die Karten ausgiebet, 4 Groschen einsetzet, so stehen nach der ersten Bete schon 12 Groschen in dem Satze, dagegen werden die Matadors und eine premiers nur

Digitized by Google

mit 1 Groschen, das übrige aber nach diesem Verhältnisse bezahlet. Wenn nun der Spieler auch nur auf die erste Vete sein Spiel verlöre, so würde er gleich 12 Groschen einsetzen, und lange warten müssen, ehe er durch die Honneurs schadlos gehalten würde. Hat er nur ein paar Vetes gesetzet, so wird ihn diese Einrichtung gewiß vorsichtiger machen, oder er wird offenbar in Verlust kommen.

Wenn der l'Hombre von den Mitspielern mehrere Matadors fordert, als er wirklich gehabt hat, so werden sie, ihm solche zwar bezahlen; aber sobald die Karte zum folgenden Spiel abgehoben ist, sich das zu viel bezahlte doppelt zurück erbitten, und der l'Hombre wird es auch bezahlen müssen. Hat er z. E. sich für sechs Matadors 4 Groschen bezahlen lassen, da er doch nur fünfe gehabt, so behält er nur 2 Groschen, weil er den zuviel geforderten Groschen für den 6ten Matador doppelt zurück bezahlen muß, dies Verfahren ist jedoch jetzt nicht mehr üblich.

Es ist zwar eine erlaubte Behutsamkeit für den l'Hombre, wenn er verloren, so lange zu warten, bis die Mitspieler die Spielstrafe abfordern werden. Man will dieses auf den Rechtssatz gründen, daß niemand seine eigene Schande offenbaren dürfe. Allein es ist

Digitized by Google

Pflicht seine Schuld zu bezahlen und es liegt keine Delikatesse darin, sich daran erinnern zu lassen.

Wenn die Mitspieler dem l'Hombre, der verlohren hat, mehrere Honneurs anrechnen, als er wirklich gehabt hat, so kann er sich von ihnen das zu viel bezalte, wieder doppelt zurückzahlen lassen, jedoch muß er mit seiner Forderung so lange zurück halten, bis die Karte zum folgenden Spiel abgehoben worden. Auch diese Manier ist jetzt nicht mehr gebräuchlich.

Vom Block und Rock.

Es ist gegenwärtig beinahe überall im Gebrauch, mit dem sogenannten Block zu spielen, das ist, die Spieler setzen jeder eine Marke vor sich, welche den dreifachen Werth des Einsatzes hat, und wenn keine Bete stehet, so wird allezeit ein Block zugesetzet, so, daß nebst dem Einsatz des Kartengebets immer vier Marken stehen. Sind die drei Blöcke nach und nach gewonnen worden, so setzen die Spieler von neuem die Marken vor sich, und machen den Block. Wird aber in der Zwischenzeit eine Bete, so wird diese erst abgespielet, und die Blöcke bleiben stehen, bis die Bete abgespielt sind.

Der Rock oder Roccambole ist eine Art von Neben-Bot der durch das Absetzen von einer jeden Bete

Digitized by Google

die gewonnen wird, entsteht. Man nimmt von derselben eine Marke, und setzt solche beiseite, und sind zehn oder zwölf Marken, nachdem es verabredet worden, beisammen, so werden sie als eine Bete in den Satz gesetzet, und dieser Einsatz heißet der Rock. Um von dem kleinern und größern Gewinn jedesmal eine verhältnißmäßige Summe auf den Rock zu setzen, so thut man am besten, solche nach Procenten zu bestimmen. Am angemessensten ists, von der gewonnene Bete, 10 Procent, also von 10 Points Eins, von 10 bis 20, zwei, von 20 bis 30 drei. u. s. w. abzusetzen. Verliert der l'Hombre auf den Rock Remis so muß er eine doppelte Bete setzen, verliert er Codille, so wird die Bete dreifach gesetzt. Jedoch wird auch hier die Bete nur einfach gesetzt, wenn der l'Hombre das Spiel auf den Rock aufgiebt, und nicht spielt.

Die Beendigung des Spiels und Vertheilung der Bete.

Sobald die Spieler einig sind, aufzuhören, und es ist mit dem Rock gespielt worden, so werden alle Bete, welche auf das Bete gemacht worden, mit welchem der Rock gesetzt wird, mit eingesetzt oder angeschrieben.

Digitized by Google

Will man aber bei einer bereits angeschriebenen beträchtlichen Menge von Beten, das Spiel gern endigen, so macht man unter sich aus, daß von nun an alle Bete, die noch gemacht werden, nicht ausgespielt, sondern in gleiche Theile unter die Spieler vertheilt werden sollen; man heißt dieses in Kessel schreiben, weil man die nun noch folgenden Bete durch eine Linie einschließt. Die Vertheilung der im Kessel geschriebenen Bete geschieht durch folgende Berechnung. A B C spielen und haben im Kessel:

A	B	C
15	12	25
18	20	74
24	Summa 32	78
72		Summa 177
76		
Summa 205		

Diese drei, oder wenn 4 an dem Spiele Theil nehmen, vier Summen werden nun zusammengezählt, und mit 3 oder wenn vier sind, mit 4 getheilt:

Digitized by Google

205
32
177

Summa 414

3)

138

Durch diesen Quotienten 138 wird nun ausgemittelt, was ein jeder zu bezahlen und zu empfangen hat; er wird nemlich mit der Summe der einzelnen Betsumme verglichen; ein jeder bezahlt so viel, als die Summe seiner Bete den Quotienten übersteigt, und ein jeder empfängt so viel als der Quotient die Summe seiner Bete übersteigt.

A	B
205	32
138	138
67 zu geben	106 zu empfangen

C

177
138

39 zu geben.

Digitized by Google

A muß also 67 Points, C 39 bezahlen, welche zusammen 106 Points betragen, die B empfängt; hat einer gar keine Bete im Kessel, so empfängt er, wie es sich von selbst versteht, den Antheilen ganz.

Anweisung zu verschiedenen Spielarten für Anfänger.

Es ist für Anfänger nichts schweeres, als zu beurtheilen, ob sie ein Spiel in der Hand haben, welches sie unternehmen können, oder ob sie nach den Regeln passen müssen. Um ihnen solches zu erleichtern, haben wir hier einige Spielarten gesammelt, welche von den leichtesten sind, die sich aber dennoch spielen lassen. Wenn aber ein Anfänger den gehörigen Nutzen hieraus ziehen will, so ist es hauptsächlich nöthig, daß er ein Spiel Karten bei der Hand habe, und damit die Spiele so lege, wie sie hier vorgeschrieben sind, die Stiche darnach wegnehme, und auf den Platz eines jeden Spielers, den er sich dabei in Gedanken als gegenwärtig vorstellet, lege. Es wird ihm diese Art des Selbstunterrichtes, bei dem Versuche mit einem einzigen Spiele mehr Nutzen schaffen, und sinnlicher werden, als wenn er ohne diese Art ein ganzes Buch darüber nachgelesen hätte.

Digitized by Google

1. Die Hauptregel für einen, der ein Frageſpiel unternehmen will, iſt dieſe: er muß wenigſtens drei ſichere Stiche in der Hand haben; es kann nur alsdann hoffen, wenn er noch einige niedrige Trümpfe oder auch Könige aus dem Talon kauft, das Spiel mit fünf Stichen zu gewinnen. Man kann zwar auch ein Spiel mit vier Stichen gewinnen, wenn der eine Gegenſpieler zwei, der andere aber drei Stiche hat; allein es iſt hierauf keine ſichere Rechnung zu machen: und es iſt vielmehr einem jeden anzurathen, daß er, wenn er nach dem Kaufen nicht vier ſichere und einen fünften höchſt wahrſcheinlichen Stich in der Hand hat, lieber das Spiel Remiſe gehe, als es darauf ankommen zu laſſen, daß es Codille verloren wird.

a) In der ſchwarzen Farbe, nämlich in Pique oder Treſle, ſind zu einem Frageſpiele dienlich:

1. Manille, Baſta, König, Fünf.
2. Spadille, Baſta, König, Fünf.
3. Spadille, Manille, König, Vier.
4. Spadille, Manille, Sechſe, Sieben.
5. Spadille, Baſta, Dame, Sieben.
6. Manille, Baſta, Dame, Fünf, Sechs.
7. Spadille, König, Dame, Valet, Sieben.
8. Manille, König, Dame, Valet, Sieben.

Digitized by Google

9. Basta, König, Dame, Bube, Sieben.

10. Manille, Basta, Sieben, Sechs, Fünf, Vier.

11. König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünf.

12. Spadille, König, Dame, Viere, Drei.

b) In der rothen Farbe, nämlich in Come oder Careau sind folgende Karten eine Entrée, d. h. Karten mit welchen man eine Frage machen kann.

1. Spadille, Manille, Ponte, Vier.

2. Manille, Basta, Ponte, Zwei.

3. Spadille, Basta, Ponte, Drei.

4. Spadille, Manille, König, Dame.

5. Spadille, Manille, Valet, Drei und noch ein König.

6. Spadille, Basta, König, Dame, Valet.

7. Basta, Ponte, König, Dame, Valet.

8. Manille, Ponte, König, Dame, Valet.

9. Manille, Basta, König, Dame, Drei.

10. Manille, Basta, Valet, Zwei, Drei, Fünf.

11. Spadille, Basta, König, Sechs und noch ein König.

12. Spadille, Manille, Dame, Drei und noch ein König.

Wenn hier No. 3, 5 und 11. die Spadille und Basta zu einem Fragespiel gerechnet werden, so ist dieses zu verstehen, wenn es nicht erlaubt ist Grand Casco zu spielen. Ist die-

Digitized by Google

ses erlaubt, und es stehet keine hohe Bete, so spielt man lieber Grand Casco, oder wenn die beiden Ass nicht gezeigt werden, Tourné; um die Honneur dafür zu erhalten, wenn man nicht schon ein Spiel mit Matadors in der Hand hat.

Da in der rothen Farbe mehr Trümpfe als in der schwarzen sind, so muß man auch in der erstern Farbe schon bessere Karten, als in der letztern zu einem Spiele haben.

Einen König von einer andern Farbe, kann der l'Hombre immer statt eines Trumpfs und als einen wahrscheinlichen Stich rechnen, besonders wenn er von der Farbe dieses Königs wenig Blätter in der Hand, oder weggeworfen hat.

Zu bemerken ist, daß man immer ein stärkeres Spiel haben muß, wenn man in der Mitte sitzt, das ist, wenn man weder die Vor- noch die Hinterhand hat, weil man befürchten muß, wenn der Erste einen König von einer Farbe ausspielet, die man zu bedienen hat, bei dem Nachspielen derselben vom dritten mit Trumpf überstochen zu werden.

Digitized by Google

a) Spiele die man Ganz prendre spielen kann.

a) in der schwarzen Farbe.

1. Spadille, Manille, Basta, König, Drei, eine Renonce.
2. Spadille, Manille, König, Valet, Drei, ein König und eine Renonce.
3. Spadille, Manille, Basta, König, ein anderer König, Dame gardée und Renonce.
4. Spadille, Manille, Basta, Sechs, Viere, Drei, eine Renonce.
5. Manille, Basta, Dame, Valet, Viere, Drei, ein König.
6. Manille, Basta, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, ein König.
7. Basta, König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, ein König.
8. König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünfe, Vier, ein König.
9. Spadille, König, Dame, Sieben, Sechse, Viere, ein König, und eine Renonce.
10. Manille, König, Dame, Bube, Sieben, Vier, König, Renonce, eine Renonce.

Digitized by Google

b) in der rothen Farbe.

1. Spadille, Manille, Basta, Drei, Vier, Fünfe, ein König.
2. Spadille, Manille, Basta, König, Drei, ein König.
3. Spadille, Manille, Ponte, Drei, Sechse, ein König, eine Dame gardée und Renonce.
4. Manille, Basta, Dame, Valet, Zwei, Sechse, ein König, eine Dame gardée.
5. Basta, Ponte, König, Zwei, Drei, Sechse, ein König.
6. Ponte, König, Dame, Valet, Zwei, Drei, Sechse, ein König, oder eine Dame gardée par le Valet.
7. Manille, Basta, Ponte, Drei, Vier, Fünfe, ein König, und eine Renonce.
8. Spadille, Ponte, König, Dame, Zwei, Sechse, ein König, und eine Renonce.

Erfahrne Spieler verstehen auch wohl mit noch schlechtern Karten ein Sans prendre zu gewinnen, besonders, wenn sie in der Vor- oder Hinterhand sitzen.

Um den Anfängern das Erlernen des l'Hombrespiels so deutlich als möglich zu machen, und um ihnen die Anwendung der Regeln praktisch zu zeigen, wollen wir hier noch einige Spielarten

Digitized by Google

näher aus einander setzen. Man muß aber keine unträglichen Regeln erwarten, und glauben, daß, wenn man ein Spiel nach der vorgeschriebenen Art spielet, man solches schlechterdings gewinnen müsse; denn bei den unzähligen Veränderungen, die das Spiel wegen der Anzahl von 40 Karten leidet, wird es gewiß sehr selten zutreffen, daß die Karten in den Händen der Gegenspieler so vertheilet sind, als hier angenommen ist; und wie oft hängt nicht der Gewinn und Verlust eines Spieles, von einer einzigen Karte, oder von einer Renonce, ab, die sich in der Hand eines andern Spielers befindet?

Wir haben vorzüglich solche Spiele ausgewählet, worin die unentbehrlichen und brauchbarsten Regeln des l'Hombrespieles vorkamen.

Erstes Spiel.

A. ist l'Hombre; er spielet Sans prendre in Pique, und hat die Vorhand.

Die Karten sind, nachdem die beiden Gegenspieler ecartiret haben, folgendergestalt vertheilet:

A. Die Vorhand hat Pique Manille, Pique König, Pique Dame, Pique Valet, Pique 6, Treffe König, Carreau König, Coeur Dame, Coeur 3.

B. Der Zweite oder der in der Mitte ist, hat Spa-

Digitized by Google

dille, Pique 7, Pique 5, Pique 4, Treffe Dame, Treffe Valet, Coeur König, Coeur Valet, Carreau 6.

C. Der Dritte, oder die Hinterhand, Basta, Pique 3, Carreau Valet, Carreau 2, Carreau 3, Carreau 4, Coeur Ponte, Coeur 4, Coeur 3.

1. A. spielet den Trumpfkönig an, B complitet mit der Spadille, C giebt Pique 3 zu.

B würde den Trumpf König haben sachiren können, um zu sehen, ob sein Freund mit Manille oder Basta denselben würde haben überstechen können; allein es war nach seinen Karten nicht räthsam, denn da er noch drei kleine Trümpfe bei der Spadille hatte, so hatte er die Force des Spieles, und die Hoffnung, vier Stiche zu machen; um diese zu erhalten, mußte er also seine Trümpfe menagiren.

2. Da B den Stich gemacht hat, so spielet er auf das neue, und zwar die Treffe Dame aus, C coupiret mit der Basta, A bedienet die Farbe mit seinem Treffe König.

Es ist sehr nützlich, daß der, welche die Force des Spieles hat bald die Damen ausspielet, besonders wenn solche durch den Valet gardirt sind. B hatte hier auch die Absicht, daß wenn sein Freund

Digitized by Google

dem Treffe König hätte, er die Dame laschiren und ihn damit den Stich sollte machen lassen. C. that sehr recht, die Basta vorzusetzen, weil, wäre Treffe bei dem l'Hombre Renonce gewesen, er mit der Manille hätte überstechen müssen.

3. C spielet Coeur Fünfe, A die Coeur Dame, und B nimmt den Stich mit Coeur König.

Wenn einer nicht auf Stiche spielet, und er mehrere Karten von einer Farbe in der Hand hat, so muß er, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzet, nicht das höchste Blatt ausspielen, wenn C z. E. die Ponte ausgespielt hätte, so würde A mit der Dame zurückgehalten, und nicht zugegeben haben; hier konnte es zwar nichts helfen, weil B den Valet bei dem König gehabt, so wäre das ganze Spiel dadurch verdorben worden, er hätte müssen den König nehmen, und der l'Hombre würde mit der Dame einen Stich gemacht haben.

4. B spielet den Coeur Valet aus, C bedienet mit der Ponte, und A mit Coeur Drei.

Es ist nothwendig, wenn man mit dem König eine Dame coupiret hat, unmittelbar den Valet nachzuspielen, ehe der l'Hombre Gelegenheit hat, sich in der Farbe zu renonciren; weil er bei dem

Digitized by Google

dritten oder vierten Stich schon beurtheilen kann, welcher Gegenspieler die Stiche machen will, der Freund es in der Folge auch leicht vergessen kann, daß die Dame schon aus dem Spiele ist, und daher den Valet mit Trumpf coupiret. C hatte hier auch mit Recht die Ponte zugegeben, denn wenn der Freund die Stiche macht, so muß man allezeit die höchsten Blätter von der Farbe zugeben, damit man nicht in Verlegenheit komme, am Ende des Spielers seinen Freund abzustechen.

5. B spielet den Treffe Valet, C giebt Carreau Valet zu, und A coupiret mit Pique Sechse.

Da B den Treffe Valet ausspielt, konnte er nicht glauben, daß der l'Hombre die Farbe bedienen würde, weil er bereits bei dem zweyten Stich, den Treffe König auf die Dame zugegeben hatte, allein es war möglich, daß C noch einen kleinen Trumpf hatte; war dieses, so wäre B dem l'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser den Treffe Valet mit einem Trumpf hätte stechen müssen.

6. A fordert Trumpf mit Manille, B giebt Pique Viere, und C Coeur Viere zu.

7. A spielet weiter die Pique Dame, B bedienet Pique Fünfe, und C giebt Carreau Zwei zu.

Digitized by Google

8. A spielet Pique Valet, B bedient mit Pique Sieben, und C giebt Carreau Drei.

9. A spielet zuletzt den Carreau König, welchen B mit Carreau Sechse, und C mit Carreau Viere bedienen. A als l'Hombre hat also sein Spiel mit fünf Stichen gewonnen.

So lange der l'Hombre die Force von Trumpf in der Hand hat, muß er nicht nachlassen, Trumpf zu spielen, und die Könige bis zuletzt aufbehalten, weil sonst, wenn ein Gegenspieler, der die Renonce in der Farbe des gespielten Königes hat, leicht mit einem unbedeutenden Trumpf derselben abstechen, und das Spiel dadurch kann verlohren machen.

Dieses Spiel wäre verlohren gegangen, wenn A gleich zu Anfange den Treffe König gespielt hätte, C hatte Renonce in Treffe, er hätte den König mit Pique Drei coupiret, und gleich Coeur Viere angespielet, B hätte zwei Stiche mit Coeur Valet und König gemacht, alsdenn die Treffe Dame nachgebracht, auf welche C die Basta vorgesetzt hätte.

Wenn der l'Hombre die Basta surcoupiret hätte, so war das Spiel Remise, denn B hatte bereits zwei Stiche, und unter seinen vier Trümpfen waren noch zwei, nämlich Spadille und Sieben, womit er zwei

Digitized by Google

Trümpfe des l'Hombre überstechen konnte. Wenn der l'Hombre die Basta lachiret, und nicht abgestochen hätte, so erhielt A dennoch vier Stiche, und das Spiel war alsdann Codille verlohren.

Zweites Spiel.

Der l'Hombre B spielet Sans prendre in Treffe, er sitzt in der Mitte das ist zwischen dem, der die Vorhand, und dem, der die Hinterhand hat. Die Spieler haben folgende Karten:

B der l'Hombre, Treffe Manille, Basta, Treffe König, Treffe Dame, Treffe 5, Treffe 3, Pique Dame, Pique 5, Carreau Valet.

A Die Vorhand, Treffe 6, Carreau König, Carreau 6, Coeur König, Coeur Valet, Coeur Dame, Coeur 6, Pique 7, Pique 6.

C Die Hinterhand, Spadille, Treffe Valet, Treffe 7, Treffe 4, Carreau Dame, Carreau 2, Carreau 4, Pique König, Pique Valet.

Es scheint das Spiel, welches hier der l'Hombre hat, ein sehr gutes Spiel zu seyn; welches er, dem ersten Anschein nach, nicht leicht verlieren kann: und dennoch ist es gar nicht zu gewinnen, wenn der, welcher die Vorhand hat, nach Raison ausspielet; und

Digitized by Google

es ist beinahe nur der einzige Fall möglich, wenn dieser nach dem Carreau König, die Carreau Sechse spielet, es seq zu Anfange oder in der Mitte des Spieles, oder wenn er zu Anfange nach dem Carreau König die Farbe changiret, und ein Pique Blatt ausspielet. Dieses wäre aber eben so wenig Raison, als wenn der in der Hinterhand, einen von den Four Matadors mit Spadille überstechen wollte, welchen der l'Hombre auf das zuerst ausgespielte Coeur Blatt gestochen hätte. Wir wollen dahero auch dieses Spiel gar nicht auseinander setzen, sondern es einem jeden Lehrbegierigen überlassen, die Karten nach vorgeschriebener Art auf einen Tisch zu ordnen, da sie denn mit der größten Verwunderung wahrnehmen werden, daß, auf so verschiedene Weise sich auch das Spiel spielen werden, der l'Hombre es doch immer Remise verlieren wird. Die Ursache davon ist, weil der l'Hombre hier in der Mitte sitzt; hätte er die Vorhand, so würde er es sehr leicht gewinnen, und in der Hinterhand würde er es gar nicht verlieren können.

Digitized by Google

Drittes Spiel.

Der l'Hombre C ist in der Hinterhand, er spielet ein Sanspprendre in Carreau. Die Spieler haben folgende Karten:

C Der l'Hombre, hat Carreau Manille, Basta, Carreau König, Carreau Dame, Carreau 3, Carreau 4, Carreau 6, Coeur Valet, Treffe Valet.

A Die Vorhand, Carreau Ponte, Pique König, Pique Valet, Pique 7, Pique 3, Treffe 6, Treffe 5, Treffe 4, Treffe 3.

B Der Zweite. Spadille, Carreau Valet, Carreau 2, Carreau 5, Treffe König, Coeur König, Coeur Dame, Coeur 5, Coeur 6.

1. A spielet zuerst die Treffe Drei aus, B sticht mit dem Treffe König, und C bedienet mit Treffe Valet.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn ein Spieler nicht das Gegenspiel in Trumpf hat, niemals einen König auszuspielen, wenn der l'Hombre in der Hinterhand sitzt; denn wenn die beiden Mitspieler solchen auch bedienen müßten, so würde er die Farbe nachspielen, und seinen Freund in die Verlegenheit setzen daß, wenn er bei dem zweiten

Digitized by Google

Stiche die Farbe Renonce hätte, und mit Trumpf stäche, er von dem l'Hombre überstochen würde. Wer zur Uebung dieses Spiel durchspielen will, und zwar so, daß A den Pique König ausspielet, der wird finden, daß der l'Hombre alsdenn ohnfehlbar sechs Stiche macht, dagegen, nach der hier angefangenen Weise, das Spiel eine ganz andere Wendung nehmen wird. Noch eine Ursache, warum A hier ein kleines Treffe und nicht den Pique König spielet; er hat Renonce in Coeur, und nur einen Trumpf; behält er den ersten Stich, so darf er nicht einmal stechen, wenn die Renonce angespielet wird, weil er alsdann zwei Stiche, ohne Hoffnung zu einem dritten, haben würde, und der l'Hombre das Spiel um so leichter mit vier Stichen gewinnen könnte. Er muß also versuchen, ob der Gehülfe den Stich mit Treffe erhält, und alsdenn seine Renonce nachspielen.

2. B spielet den Coeur König, C giebt den Coeur Valet, und A den Pique Valet zu

Wenn man eine Farbe Renonce, dagegen einen König mit mehreren Blättern hat, so giebt man ein hohes Blatt, wie den Pique Valet zu. Man giebt dadurch seinem Freunde zu erkennen, daß man sich entweder in dieser Farbe auch renunciren

Digitized by Google

kann, oder daß man noch höhere Blätter von dieser Farbe in der Hand habe.

3. B spielet Coeur Dame, C coupiret mit Carreau Dame, und A surcoupiret mit Carreau Pointe.

4. A. spielet Treffe Viere, B coupiret mit Carreau Valet, C surcoupiret mit Carreau König.

B hatte hier Recht, daß er nicht mit Carreau Fünfe coupirte, welche der l'Hombre mit Carreau Viere würde abgestochen, und dadurch das Spiel desto leichter gewonnen haben. Wenn man mehrere Trümpfe hat, und auf Stiche spielt, so muß man immer einen Mittelstrumpf nehmen, damit der Stich dem l'Hombre etwas erschwert werde, und man demohnerachtet noch solche Trümpfe zurückbehalte, womit man in der Folge Widerstand thun könne.

5. C fordert Trumpf mit Manille, A giebt den Pique König zu, und B nimmt den Stich mit Spadille.

Der l'Hombre muß so bald als möglich die Trümpfe abfordern, besonders wenn er sieht, daß die Gegenspieler in verschiedenen Farben Renonce haben. A hat ganz recht, daß er den Pique König zugegeben, denn erstlich verlangt er nicht mehrere Stiche zu machen, und zweitens kann sein Freund

Digitized by Google

vielleicht die Pique Dame haben, die er umb desto eher ausspielen kann, weil er weiß, daß es das höchste Blatt in dieser Farbe ist.

6. B spielet Coeur Fünfe, C nimmt den Stich mit Carreau Sechse, und A giebt die Pique Sieben zu.

Da der l'Hombre wußte, daß A keinen Trumpf mehr hatte, so konnte er auch mit dem kleinsten Trumpf abstechen.

7. C fordert mit Basta, A giebt Pique Drei zu; und B bedient Trumpf mit Carreau Fünfe.

8. C spielet Carreau Drei, A giebt Treffe Sechse, und B nimmt den Stich mit Carreau Zwei.

9. B spielet zuletzt die Coeur Sechse, C nimmt sie mit Carreau Viere nimmt, und A giebt die Treffe Fünfe zu.

A hat einen Stich, nämlich den dritten,

B hat vier Stiche, nämlich den ersten, zweiten, fünften, und achten.

C als l'Hombre aber auch nur vier Stiche, nämlich den vierten, sechsten, siebenten und neunten gemacht.

Das Spiel ist also eine Remise. Die Ursache, wodurch der l'Hombre das Spiel verlohren hat, liegt einzig und allein darin, daß er bei dem dritten Stic

che die Carreau Dame, und nicht einen kleinern Trumpf vorgesetzt hat. Indessen, da er wußte, daß A Renonce in Coeur hatte, so wollte er sich des Stiches vergewissern, und man kann es ihm als keinen Fehler anrechnen, daß er die Dame genommen hat; es dienet vielmehr zu einem Beweise, daß keine bestimmten und untrüglichen Spielregeln gegeben werden können, sondern, daß geschickte Einrichtungen des Spiels, bei gewissen Situationen der Karten, das Meiste zum Gewinnen desselben beitragen müssen.

Da es die gefährlichste Lage eines l'Hombre ist, wann er in der Mitte sitzt, so wollen wir zu mehrerem Unterrichte, noch ein paar Spiele detailliren, wo sich der l'Hombre in der gedachten Lage befindet.

Viertes Spiel.

Der l'Hombre spielet in Coeur.

B Der l'Hombre in der Mitte. Spadille, Ponte Dame, zwei drei vier und sechs in Trumpf Carreau König, Treffe Valet.

A Die Vorhand Manille, Basta, König, und Fünf in Trumpf, Treffe König, Treffe Dame, Pique Dame, Pique Valet, Pique 3.

C Die Hinterhand Coeur Valet, Pique König,

Digitized by Google

Pique 7, Pique 6, Pique 5, Treſle 6, Carreau Dame, Carreau 3, Carreau 5.

1. A ſpielet zuerſt den Treſle König, B bedienet mit Treſle Valet, und C mit Treſle Sechſe.

2. A ſpielet weiter Treſle Dame, B coupiret mit Coeur Zwei, und C ſurcoupiret mit Coeur Valet.

Wenn man einmal mit einer Farbe angefangen hat, ſo muß man ſolche nicht verändern, ſondern dabei bleiben, damit ſo, wie hier geſchehen, der l'Hombre ſurcoupiret werde.

Wenn man eine ziemliche Menge von Trümpfen hat, ſo kann man ſchon einen höhern Trumpf, als unter andern Umſtänden, vorſetzen. Die Folge wird auch zeigen, wie nachtheilig es dem l'Hombre geweſen iſt, daß er nicht die Dame, ſondern nur die Zwei vorgeſetzt hat.

3. C ſpielet Carreau Drei, A coupiret mit Coeur Fünfe, und B giebt den Carreau König zu.

Warum C nicht den Pique König ausgeſpielet, kann man in der Anmerkung zum erſten Stich des vorigen Spieles finden.

4. A ſpielet die Pique Dame, B coupiret mit Coeur Viere, und C giebt den Pique König zu.

Aus der Anmerkung zum fünften Stich des vo-

Digitized by Google

eigen Spieles, kann man zum Theil ersehen, daß C Recht hat, den Pique König zuzugeben. Sobald einer einen Stich erhalten hat, und nicht Willens ist, mehrere zu machen, so muß er allzeit die höchsten Blätter zugeben, nach der Anmerkung beim vierten Stiche des ersten Spiels.

5. B fordert Trumpf mit Spadille, C giebt Carreau Dame, und A Coeur König zu.

6. B spielet weiter die Coeur Ponte, C giebt Carreau Fünfe zu, und A nimmt den Stich mit Manille.

7. A spielet den Pique Valet, B coupiret mit Coeur Sechse, und C giebt Pique Sieben zu.

8. B spielt Coeur Dame, C giebt Pique Sechse zu, und A nimmt den Stich mit der Basta.

9. A spielt zuletzt Pique Drei aus, welche B mit Coeur Drei nimmt, C aber mit Pique Fünfe bedient.

Dieses Spiel ist eine Remise, denn

A hat vier Stiche, nämlich den ersten, dritten sechsten und achten Stich.

B der l'Hombre hat auch vier Stiche, nämlich den vierten, fünften, siebenten und neunten.

C hat einen Stich, nämlich den zweiten.

Dem l'Hombre kann man bei diesem Spiele ei-

Digitized by Google

nigermaßen zur Last legen, daß er an dem Verlust des Spiels schuld ist; denn hätte er, wie in der Anmerkung zum zweiten Stiche gesagt worden, einen höheren Trumpf, nämlich die Dame aufgesetzet, so würde C mit dem Valet nicht haben übersteichen können; auf die Coeur Zwei, die nachgespielt, hätte C den Valet geben müssen. Wollte nun A den Stich mit Coeur König annehmen, so verlor er die Force in Trumpf, und der l'Hombre machte alsdann auf alle Fälle fünf Stiche; A bekam vier Stiche, und C gar keinen.

Fünftes Spiel.

Der l'Hombre spielt in Treffe, er ist in der Mitte.

A Die Vorhand. Spadille, Basta, Treffe 7, Treffe 3, Carreau König, Carreau Dame, Carreau Ponte, Carreau 3, Carreau 4.

B Der l'Hombre. Treffe Manille, Treffe König, Treffe Dame, Treffe Valet, Treffe 8, Treffe 5, Coeur König, Pique König, Pique Dame.

C Die Hinterhand. Treffe 4, Coeur Dame, Coeur Valet, Coeur Ponte, Carreau Valet, Carreau 2, Pique Valet, Pique 7, Pique 6.

1. A spielet Carreau König aus, B coupiret mit Treffe Sechse, und C bedient Carreau Valet.

Digitized by Google

2. B fordert Trumpf mit Manille, C bedient Treſle Viere, und A nimmt den Stich mit Spadille.

3. A ſpielet Carreau Dame, B coupirt mit Treſle Valet, und C bedienet mit Carreau Zwei.

4. B ſpielt den Treſle König, C giebt Coeur Dame zu, A nimmt den Stich mit der Baſta.

5. A ſpielt Carreau Ponte, B coupirt mit Treſle Fünfe, und C giebt Pique Valet zu.

6 B ſpielt den Pique König, welchen C mit Pique Sieben bedient, A aber mit Treſle Drei nimmt.

7. A ſpielt weiter die Carreau Drei, B muß hierauf mit dem letzten Trumpf, nämlich der Dame ſtechen, C giebt Pique Sechſe zu.

8. B ſpielt den Coeur wönig, C bedient mit Coeur Valet, und A coupirt mit Treſle Sieben.

9. A ſpielet zuletzt Carreau Viere aus, B der l'Hombre hat keinen Trumpf mehr, er muß alſo die Pique Dame, ſo wie C die Coeur Ponte zugeben.

Dieſes Spiel iſt Codille verlohren, denn A hat fünf Stiche, B als l'Hombre aber nur vier Stiche gemacht.

Es kann dieſes Spiel zu einem Beweiſe dienen, mit welcher Aufmerkſamkeit und Vorſicht der l'Hombre, ſein Spiel ſpielen muß. Er hatte hier zwei Feh-

ler

Digitized by Google

ler gemacht, von welchen der eine ihm zwar nicht nachtheilig war, der Zweite aber den Verlust des Spieles nach sich zog. Den ersten Fehler machte er gleich bei dem ersten Stiche, daß er den Carreau König mit Treffe Sechse, und nicht mit dem Valet conspirte. Hätte der letzte auch Renonce in Carreau, und die Treffe Sieben gehabt, so surconspirte er den Pique Dame damit, und dieser würde alsdenn nicht mehr als drei Stiche, A aber fünf Stiche gemacht haben. Den Hauptfehler machte er damit, daß er nach dem dritten Stiche, den Treffe König, und nicht einen andern von seinen Königen ausspielte; hätte er die Trümpfe berechnet, so würde er gesehen haben, daß nur noch drei aus seiner Hand waren, und wenn auch seine beiden Könige nebst der Pique Dame wären damit gestochen worden, so machten die in seiner Hand befindlichen vier Trümpfe doch noch vier Stiche, und der erste Stich war ihm schon eingegangen, welches also die benöthigten fünf Stiche waren. Allein er ließ sich dadurch verführen, das C bei dem zweiten Stiche Trumpf bedienet hatte; weil er nun sein Spiel schon vorhero als ein solches betrachtet hatte, welches nicht könnte verlohren werden, so forderte er aus Uebereilung und ohne die so nothwendige Berechnung gemacht zu haben, noch eins

Digitized by Google

mal Trumpf, und dadurch gieng das Spiel Codille verloren.

Sechstes Spiel.

Der l'Hombre B spielet Sans prendre in Pique. Er ist in der Mitte oder en cheville.

A die Vorhand. Pique Valet, Pique 7, Pique 6, Pique 5, Pique 3, Carreau Dame, Carreau Valet, Carreau 2, Carreau 4.

B der l'Hombre. Spadille, Pique Manille, Basta, Pique König, Carreau König, Caeur König, Treffe König, Treffe Dame, Treffe Valet.

C die Hinterhand. Pique Dame, Pique 4, Coeur Valet, Coeur 2, Coeur 4, Coeur 6, Treffe 7, Treffe 6, Treffe 2.

1. A spielet aus die Carreau Dame, B sticht mit dem Carreau König, C aber mit Pique Dame.
2. C spielet Coeur Viere, A coupiret mit Pique Drei, und B giebt den Coeur König zu.
3. A spielet den Carreau Valet, B coupiret mit Pique König, C giebt Coeur Valet zu.
4. B fordert Trumpf mit Spadille, C bedienet mit Pique Viere, und A mit Pique Fünfe.
5. A fordert weiter mit Manille, C giebt Coeur Zwei, B aber Pique Sechse zu.

Digitized by Google

6. B spielt Treffe König. C bedient mit Treffe Sieben, A coupiret mit Pique Sieben.

7. A spielet Carreau Zwei, B nimmt den Stich mit der Basta, und C giebt Treffe Sechse zu.

8 B spielt Treffe Dame, C bedient mit Treffe Zwei, nimmt aber den Stich mit dem Pique Valet.

9. A macht den letzten Stich mit Carreau Viere, worauf B den Treffe Valet, C aber die Coeur Sechse zugeben.

Gewiß hat der l'Hombre nicht gedacht, daß er dieses große Spiel mit vier Matadors in der schwarzen Farbe, nebst drei Königen, und einer Damegarden verlieren würde. Vielleicht hat er schon in Gedanken berechnet, wie viel ihm dieses Spiel nebst Sans prendre, 4 Matadors und la Vole einbringen würde, ja er hat wohl gar bedauert, daß er nicht die Vorhand habe, um la Vole annoncée zu spielen. Hätte er die Vorhand gehabt, so würde er ganz gewiß acht Stiche gemacht haben, vier Stiche verlohr er blos dadurch, daß er in der Mitte zwischen beiden Gegenspielern saß. Es ist auf beiden Seiten bei diesem Spiele kein Fehler vorgefallen, sondern der geschickteste Spieler würde es auf eben diese Art verlohren haben. Man hat Beispiele, wo ein eben so

Digitized by Google

großes Spiel, sogar in der Vorhand, Codille verlo-
ren worden.

Der l'Hombre hatte in der Pique vier Matadors,
den Treffe König und Dame, Coeur König, Da-
me und Valet.

Der Zweite hatte die übrigen sieben Trümpfe und
Carreau König.

So wie der l'Hombre anspielen wollte, so legte der Zweite seine Karten auf, und verlangte die Codille; er konnte solches auch sicher thun, denn es war kein Fall möglich, welcher die Codille verhindert hätte. Es giengen ihm überhaupt nur vier Trümpfe ab, für diese gab er vier Stiche, und so behielt er für sich noch immer fünf Stiche übrig.

Siebentes Spiel.

Wir wollen noch ein Spiel zeigen, wo der eine ein sehr großes Gegenspiel hat, und der l'Hombre sein Spiel doch gewinnt. Der l'Hombre spielt in Coeur. Er ist in der Vorhand.

A der l'Hombre. Basta, Coeur Ponte, Coeur König, Coeur Valet, Coeur 2, Treffe König, Treffe Dame, Pique König, Pique Dame.

B der zweite Gegenspieler. Spadille, Coeur Ma-

Digitized by Google

nille, Coeur Dame, Coeur 3, Coeur 4, Coeur 5, Coeur 6, Treffe Valet, Treffe 7.

Da die Karten des dritten Spielers ganz unbedeutend sind, und zu dem Gewinn und Verlust dieses Spieles nichts beitragen, so wollen wir solche hier auch nicht aufzeichnen.

1. A fordert Trumpf mit dem Coeur König. B sticht mit der Spadille, und weil er sieht, daß der Dritte keinen Trumpf zugiebt, so vermuthet er vielleicht die Basta bei ihm. Es spielt also

2. B die Trumpf Viere nach, damit der Dritte die Basta vorstechen soll; da er aber solche nicht hat, so nimmt der l'Hombre den Stich mit Coeur Zwei.

3. Der l'Hombre hat gleich bei dem ersten Stiche wahrgenommen, daß alle ihm fehlende Trümpfe in der Hand des einen Gegenspielers sind; er unterstehe sich also nicht mehr Trumpf zu fordern, sondern er spielet den Treffe König. B bedienet mit Treffe Valet.

A spielet die Treffe Dame. B bedienet mit Treffe Sieben.

5. A spielet den Pique König. B compiret mit Coeur Sechse.

6. B spielet Coeur Drei und A sticht mit Coeur Zwei.

Digitized by Google

7. A spielet Pique Dame. B nimmt diese mit Coeur Fünfe.

8. B fordert Trumpf mit Manille, und A giebt Coeur Ponte zu.

9. A macht den letzten Stich mit der Basta, und nimmt die Coeur Dame, welche B ausspielet.

Der Gegenspieler B glaubte ganz gewiß das Spiel Codille verlohren zu haben, und doch waren die Karten so situirt, daß er schlechterdings nicht mehr als vier Stiche, mit Spadille, Manille, Septieme und zwei Renoncen, erhalten konnte. Hätte er nur eine Renonce, und statt des einen Treffe ein Carreau-Blatt gehabt, dann würde er mit leichter Mühe das Spiel Codille gemacht haben. Damit ein Spieler nicht nöthig hat, wenn er sein Spiel nennen will, bei einem jeden Blatte allemal die Farbe zu wiederholen; so nennt man nur die Hauptblätter besonders, und die übrigen nach der Anzahl. So sagt man:

Spadille quatrieme en Coeur, das heißt: Spadille und noch drei geringere Blätter in Coeur, oder wie man im Deutschen zu sagen pflegt: Spadille selbst Viere in Coeur, nämlich vier Blätter in Coeur, den zuerst genannten mit eingeschlossen.

Drei Matadors Sixieme in Pique, das heißt: sechs

Blätter in Pique, wobei zugleich drei Matadors sind.

König troisieme in Treffe.

Point cinquieme en Carreau.

Es würde überflüssig seyn hier noch mehrere Proben vom Spiele zu geben. Ein Anfänger wird ohnedem nicht im Stande seyn, die Regeln ohne Uebung auswendig zu behalten, und nur durch diese, und Aufmerksamkeit auf andere gute Spieler, wird er im Stande seyn, gehörige Anwendung davon zu machen. Es ist genug, wenn er, so oft er in einer Spielgesellschaft gewesen, sich nur drei oder vier Regeln genau bekannt macht, und sich fest vornimmt, diese Regeln in Gedanken zu behalten, auch sobald sich die Gelegenheit dazu ereignet, solche zur Ausübung bringet. Thut er dieses, so wird er nach und nach, und in kurzer Zeit sämmtliche Regeln des Spieles inne haben, und selbst ein guter l'Hombrespieler werden.

Achtes Spiel.

Um die Sache deutlicher zu machen und zu zeigen, wie man sich Renonce während des Spiels selbst verschaffe, wollen wir ein Spiel zur Probe hersetzen.

Digitized by Google

Die Karten sind nach dem Ecart folgendergestalt vertheilet:

Der Erste hat, Spadille, Pique Manille, Pique Valet, Pique 7, Pique 4, Treffe König, Treffe 7, Coeur 5, Carreau 7.

Der Zweite Pique König, Pique Dame, Pique 6, Pique 5, Carreau König, Carreau 5, Caeur Dame, Coeur 3, Treffe 6.

Der Dritte, Basta, Pique 3, Coeur König, Coeur 2, Coeur 7, Treffe Valet, Treffe 4, Treffe 2, Carreau Ponto.

Der Erste, welcher die Vorhand hat, ist l'Hombre, und spielet Pique Valet, er würde zwar Spadille oder Manille ausspielen können, weil er aber zu schlechte Handkarten hat, so darf er es nicht wagen, er würde, wenn er es thäte, ganz gewiß das Spiel verlieren. Der Zweite coupiret mit Pique Dame, der Dritte bedienet Pique 3; der Zweite hat also einen Stich, und spielet den Carreau König, der Dritte giebt Carreau Ponte, und der Erste die Carreau 7 zu; der Zweite hat nun zwei Stiche. Er spielet weiter die Carreau 5 Der Dritte, welcher nunmehro Carreau Renonce hat, muß vermuthen, daß wenn der l'Hombre mit einem niedrigen Carreaublatt, an den Stich käme, oder wenn er dies Carreau mit einem

Digitized by Google

kleinen Tenhpf nähme, er sogleich Spadille oder Manille ausspielen würde, worauf seine Basta, die er jetzo nur allein hat, fallen müßte. Um also dem l'Hombre entweder den Stich zu nehmen, wenn er die Farbe zu bedienen, oder wenn er auch Renonce darin hat, ihm den Stich schwer und seinem Gehülfen Luft zu machen, setzet er die Basta darauf. Der l'Hombre könnte zwar mit Manille überstechen, allein er würde alsdann sein Spiel zu sehr schwächen, und wie wir hernach zeigen wollen, auch gewiß verlieren, er giebt also Coeur 5 zu, und macht sich dadurch Renonce in Coeur. Der Dritte hat also auch einen Stich, spielet nun Treffe 4 aus. Den König von Coeur muß er aus dem Grunde nicht ausspielen, weil er nach seinen Karten nur einen Stich machen, und wenn sein Gehülfe ein hohes Blatt in Coeur hat, ihm solches lacchiren will. Der l'Hombre setzet den Treffe König darauf, der Zweite bedienet mit Treffe 6; der l'Hombre hat nun einen Stich.

Jetzt fordert er mit Spadille. Der Zweite bedienet Pique 5, der Dritte giebt Coeur 2 zu; der l'Hombre hat nun zwei Stiche. Er spielet weiter die Manille, der Zweiten bedienet Pique 6. Der Dritte, welcher wohl siehet, daß er offenbar nicht mehr als höchstens zwei Stiche machen würde, wodurch der

Digitized by Google

l'Hombre es leicht per quatre gewinnen könnte, giebt den Coeur König zu. Der l'Hombre hat nun drei Stiche, und spielet Treffe 7. Hätte der Zweite noch eine höhere Treffe, so würde der l'Hombre das Spiel auch verlohren haben, da er aber keine hat, so giebt er die Coeur 3 zu; nunmehro ist das Spiel gewonnen, der Dritte mag zugeben, was er will. Wenn er z. E. den Treffe Valet nähme, so hätte er zwei Stiche, und der l'Hombre hätte sein Spiel per quatre gewonnen: Dieses will er nicht, er sachibt also mit Treffe 2, und der l'Hombre hat vier Stiche. Er spielet nun die Pique 7 aus. Der Zweite nimmt es mit dem Pique König, der Dritte giebt den Treffe Valet zu, der Zweite hat nun drei Stiche. Er spielet zuletzt die Coeur Dame aus, der Zweite bekommt Coeur 2, der l'Hombre coupiret mit Pique, dadurch erhält er den fünften Stich, und hat also das Spiel gewonnen.

Um für einen Anfänger recht deutlich zu seyn, wollen wir noch zwei verschiedene Arten hersetzen, wie das vorige Spiel hätte können gespielet werden, nach welchem es aber der l'Hombre würde verlohren haben.

Wir wollen da anfangen, wo nach der vorhergehenden Art der Zweite zwei Stiche hatte, und nun die Carreau 5 ausspielet, der Dritte sticht mit der

Digitized by Google

Basta, der l'Hombre mit Manille, und macht damit einen Stich. Er spielet weiter Spadille, der Zweite Pique 5, der Dritte Coeur 2, der l'Hombre hat nun zwei Stiche. Er spielt Treffe König, der Zweite Treffe 6, der Dritte Treffe 2. Der l'Hombre hat drei Stiche. Er spielet Treffe 7. Der Zweite läßt den Stich mit Coeur 3. Der Dritte sticht mit Treffe Buben, und hat nun einen Stich. Er spielet weiter Coeur 7. Der l'Hombre bedienet Coeur 5, der Zweite sticht mit Coeur Dame, und macht damit seinen dritten Stich. Er fordert nun mit Pique König, der Dritte giebt den Coeur König zu, und der l'Hombre Pique 4. Der Zweite hat nun 4 Stiche, er spielet zulezt die Pique 6. Der Dritte giebt Treffe 4 zu, der l'Hombre sticht mit Pique 7, und macht damit seinen vierten Stich, weil aber der Zweite auch vier Stiche hat, so ist es eine Remise per quatro.

Noch eine Art dieses Spiel zu spielen. Der l'Hombre fordert mit Spadille, der Zweite bedienet Pique 5, der Dritte giebt Pique 3 zu; der l'Hombre hat einen Stich. Er fordert weiter mit Manille, der Zweite giebt Pique 6 und der Dritte die Basta zu; der l'Hombre hat zwei Stiche. Nun spielet er die Pique 7, der Zweite macht den Stich mit Pique Dame, der Dritte giebt Carreau Donze zu; der Zweite

Digitized by Google

hat einen Stich. Er spielt Coeur Dame, der Dritte lachirt mit Coeur 2, der l'Hombre mit Coeur; der Zweite hat zwei Stiche. Er spielt Carreau König, der Dritte giebt Treffe 4, und der l'Hombre Carreau 7 zu; der Zweite hat drei Stiche. Hierauf spielt er Coeur 3 aus, der Dritte coupiret mit Coeur König, der l'Hombre aber mit Pique 4; der l'Hombre hat drei Stiche. Er spielt den Treffe König, der Zweite giebt Treffe 6 und der Dritte Treffe 2 zu; der l'Hombre hat vier Stiche. Nun spielet er die Treffe 7, der Zweite giebt Carreau 3, und der Dritte Treffe Valet zu, wodurch er den ersten Stich erhält. Er spielet Coeur 7, der l'Hombre trumpfet mit Pique Valet, und der Zweite übersticht diesen mit Pique König; der Zweite hat 4 Stiche.

Da nun der l'Hombre und der Zweite jeder vier Stiche haben, so ist es abermals eine Remise por quatre, und der l'Hombre muß eine Bete setzen.

Neuntes Spiel.

Wir wollen zur Belustigung noch ein Spiel hersetzen, von welchen man in einer Gesellschaft sagen kann, daß man ein Sansprendrespiel gewinnen wolle, ohne ein schwarzes As, ohne einen Trumpf, ohne ei-

Digitized by Google

nen König, ja sogar ohne eine einzige Figur in der Hand zu haben.

Daß die Trümpfe alle in den Händen der Mitspieler seyn sollen, bis auf den kleinsten; und daß auch ein anderer Spieler die Karten ausgeben, jeder aber nach Gefallen von dem Talon neue Karten nehmen soll; dieses wird nun vielen unglaublich scheinen, und es hat doch ganz nach dem Wortverstande seine gute Richtigkeit; es kommt nur darauf an, daß man vorher die Karten in der hier vorgeschriebenen Ordnung lege, solche weder mischen noch abnehmen lasse, die Vorhand habe, und sich dabei ausbedinge, daß die beiden Mitspieler nach Ratson ecartiren müssen, und neue Karten von dem Talon nehmen. Der, welcher dem l'Hombre zur linken Hand sitzet, giebt die Karten aus, welche folgendergestalt gelegt sind;

1. Carreau Ponte	21. Treffe 6.
2. Treffe 5.	22. Pique 2.
3. Coeur 2.	23. Carreau Valet.
4. Coeur Dame.	24. Treffe 2.
5. Pique 5.	25. Pique Dame.
6. Basta.	26. Coeur Valet.
7. Treffe Dame.	27. Pique 7.
8. Pique 6.	28. Carreau 3.
9. Pique König.	29. Coeur 3.

Digitized by Google

10. Treffe 7.
11. Carreau 7.
12. Treffe 3.
13. Treffe Valet.
14. Pique 4.
15. Treffe 4.
16. Carreau Dame.
17. Coeur 7.
18. Pique Valet.
19. Carreau 2.
20. Coeur Ponte.
30. Carreau 4.
31. Coeur 6.
32. Spadille.
33. Carreau 5.
34. Coeur 5.
35. Carreau 6.
36. Coeur 4.
37. Carreau König.
38. Pique 3.
39. Treffe König.
40. Coeur König.

Wenn die Karten gehörig ausgegeben sind, so sagt A. der in der Vorhand sitzt, ich spiele Sans prendre in Pique.

Der folgende legt fünf Karten aus seinem Spiele, nämlich No. 4. 13. 15. 23. 24. und nimmt dagegen andere von dem Talon. Eben dieses thut der letzte, nachdem er No. 7. 16. 17 26. ecartiret hat. Die Spieler haben alsdann folgende Karten.

A der l'Hombre. Carreau Ponte, Carreau 2, Carreau 7, Coeur Ponte, Coeur 2, Treffe 7, Treffe 6, Treffe 5, Treffe 3.

B der Zweite. Spadille, Pique Manille, Basta, Pique 5, Pique 4, Coeur 3, Coeur 6, Carreau 3, Carreau 4.

Digitized by Google

C der Dritte oder die Hinterhand. Pique König, Pique Dame, Pique Valet, Pique 7, Pique 6, Coeur 5, Coeur 4, Carreau 5, Carreau 6.

Ein erfahrner Spieler wird nach dem ecart bald einsehen, worauf es hier ankommt, nämlich, daß wenn der l'Hombre die Carreau Ponte und Zwei, ferner die Coeur Ponts und Zwei ausspielt, er damit vier Stiche erhalte, und daß die andern Karten so vertheilet sind, daß der Zweite mit drei Matadors drei Stiche, der letzte aber unumgänglich zwei Stiche in Trumpf erhalten muß, wenn er sich auch noch so sehr bemühet, seinem Freunde die höchsten Blätter zuzuwerfen. Indessen wird vor dem Spiele sich nicht leicht jemand einen Begriff davon machen können, und glauben, daß der l'Hombre unmöglich sein Versprechen erfüllen könne. Es ist dieses Spiel aber niemanden anzurathen, er mußte die Karten von außen kennen, wenn er wissen sollte, daß dieselben, so wie hier vorgeschrieben ist, vertheilet wären.

Noch einige allgemeine Regeln.

1. Bei Tourné, Obscur, Gasko muß man niemals ohne Raison neue Karten von dem Talon nehmen, sondern lieber seinen Gehülfen kaufen lassen.

Digitized by Google

Wenn man schon ein Paar unbedeutende Trümpfe in der Hand hat, so kann man wohl sechs Karten in dem Talon für den folgenden liegen lassen, sonsten aber nicht leicht über fünfe.

2. Die erste Regel ist: dem l'Hombre keinen Stich. Man muß also demselben keinen König, Dame oder dergleichen lachiren, wenn man solche mit Trumpf stechen kann.

3. Es ist jedoch eine Ausnahme, wo man zuweilen dem l'Hombre zum Vortheile spielen muß, wenn nämlich der Gehülfe bereits vier Stiche hat, und man noch solche Karten in der Hand hat, mit welchen man sicher und gewiß noch einen Stich machen kann; auf diesen Fall muß man solche Farben oder gar Trumpf spielen, so wie es dem l'Hombre am vortheilhaftesten ist, damit er an den Stich komme, und dem Gehülfen die Trümpfe abfordere, und dadurch die Codille verhindert werde. Diese Ausnahme von der Regel findet indeß jetzt selten noch Anwendung, weil man fast immer das l'Hombre so spielt, daß, wenn der l'Hombre ein Spiel Codille verliert, er das Bete doppelt setzen muß, und solches von keinen Gegenspieler gezogen wird.

4. Von der Regel: der l'Hombre keinen Stich, muß auch

Digitized by Google

auch alsdann abgewichen werden, wenn der l'Hombre z. B. drei Stiche, mein Gehülfe auch drei Stiche hat und ich einen Stich habe; ich aber dadurch, daß ich dem l'Hombre den vierten Stich nicht lassen und solchen abstechen wollte, meinen Gehülfen in die Mitte und den l'Hombre in die Hinterhand bringen würde.

5. Wenn der Gehülfe ein Blatt von einer Farbe ausspielt, von welcher man weiß, daß es der l'Hombre nicht überstechen kann, so muß man solches lachiren, es sey denn, daß man das Gegenspiel habe, und selbst die Stiche machen wolle. So bald es die Gelegenheit giebt, muß man alsdann die höchsten Blätter dieser Farbe wegzubringen suchen, damit solche in der Folge dem Gehülfen nicht hinderlich sind. Es ist daher sehr gut, bei den hohen Karten allezeit ein ganz niedriges Blatt zu behalten, damit man, wie es die Umstände erfordern, entweder lachiren oder coupiren könne. Dieses findet auch bei der Trumpffarbe statt.

6. Wenn der l'Hombre nicht gleich Anfangs Trumpf spielt, sondern andre Farben ausspielt, so ist es ein Zeichen, daß er kein grosses Spiel hat. Man kann ihm also in keine grössere Verlegenheit bringen, als wenn er in der Mitte sitzt, und der in der Vor-

Digitized by Google

hand fängt an Trumpf zu spielen. Diese Regel ist vorzüglich bei dem Casco-Spiel anzuwenden.

7. Ist der l'Hombre in der Hinterhand, so muß man niemals Trumpf ausspielen, und es sind nur höchst seltene Fälle, wo diese Regel eine Ausnahme leidet.

8. Man muß nicht leicht die Farbe verändern, die der eine Mitspieler angespielet hat, sondern mit derselben fortfahren; aber die Farbe, welche der l'Hombre gleich Anfangs anspielt, muß man nicht nachbringen, weil dieser die Absicht hat, einen kleinen Trumpf anzuwenden. Ein feiner Spieler aber pflegt auch zuweilen die Farbe, die er öfter als einmal hat, gerade darinn anzuspielen, damit ihm eine andere Farbe, die er nur einmal hat, gebracht werden soll. Es kömmt hierbei auf die Lage des Spiels und auf die Kenntniß der Mitspieler an.

9. Wenn man zwei Trümpfe in der Hand hat, von welchen der eine der höchste, der andere aber etwas niedriger ist, z. E. Spadille, Basta, oder Manille, Ponte, oder König, Valet, so muß man das Spiel so einzurichten suchen, daß man in der Hinterhand, bleibt, weil man alsdann zwei Stiche

Digitized by Google

damit machen kann. Eben dieses findet auch statt, wenn man den König und Matet in einer jeden andern Farbe hat.

10. Wenn man Spadille, Manille nebst noch vier kleinen Trümpfen in der rothen Farbe in der Hand hat, so fordert man in der Vorhand nicht gern mit Spadille, sondern spielt einen kleinen Trumpf an. Die Ursache ist, weil, wenn jeder Mitspieler drei Trümpfe hat, der eine mit der Basta den dritten Stich lachiren, und der mit der Ponte oder dem König solchen nehmen würde. Auf den ersten kleinen Trumpf müssen aber zwei fallen, und Spadille und Manille fordern die übrigen heraus.

11. Wenn ein Gegenspieler gleich solche Karten hat, daß er gewiß glaubt, drei oder vier Stiche damit zu machen, so muß er doch nicht eigensinnig darauf bestehen, sondern wenn das Spiel eine solche Wendung nimmt, daß sein Gehülfe bereits einige Stiche gemacht hat, so muß er diesen lachiren, und nicht eher einen Stich wegnehmen, als bis er auch drei Stiche hat.

12. Muß man nicht die Stiche auf Kosten seines Freundes, sondern allemal auf Kosten des l'Hombre machen.

Digitized by Google

13. Wenn der Gehülfe bereits drei oder vier Stiche hat, und man muthmaßet, daß er vielleicht die Codille gewinnen wird, so muß man ihm doch nicht zum Nachtheil spielen, es sey denn, daß man einen ganz sichern Stich in der Hand hat; denn es ist besser, dein Freund gewinnt die Codille, als der l'Hombre das Spiel. Diese Regel gilt jedoch nur da, wo Codille gewonnen wird.

14. Wenn der Gehülfe das Gegenspiel hat, und es wird eine Farbe wiederholentlich nachgespielt, die man Renonce hat, von dem l'Hombre aber ein gleiches vermuthet, so muß man nicht einen kleinen, sondern den höchsten Trumpf vorsetzen, welchen man hat.

15. Ein Matador kann von keinem geringern Trumpf forcirt werden.

16. Der höhere Matador fordert den niedrigern Matador heraus.

17. Der höhere Matador forcirt aber den niedrigern nicht, wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten, ist ausgespielt worden.

18. Wenn eine Farbe ausgespielt wird, so hat ein anderer Spieler nicht nöthig, solche zu überstechen: es ist genug, wenn er die Farbe bedient; hat er solche Renonce, so ist er nicht gezwungen,

Digitized by Google

Trumpf darauf zu geben, sondern nach Belieben ein jedes andere Blatt.

Gesetze des l'Hombre a trois.

1. Die Karten müssen beständig verdeckt gemischt werden.
2. Derjenige, welcher die Karten abheben soll, muß nicht darauf klopfen, sondern wirklich einige Blätter abheben.
3. Es müssen nicht weniger und nicht mehr als drei Karten jedesmal ausgegeben werden.
4. Es muß beim Spiel nichts vorgehen, was auf das Gewinnen des Einen oder Verlieren des Andern nur den entferntesten spielwidrigen Einfluß hat, und wodurch die Karten in der Hand des einen oder des andern verrathen werden können, es mag aus Unachtsamkeit, oder Unwissenheit oder aus Irrthum geschehen, das ist gleich viel. Eine jede Handlung, wodurch sich jemand eines solchen Fehlers schuldig macht, muß einer Strafe unterworfen werden. Die Handlungen, wodurch dieses geschehen kann, sind in folgenden besondern Gesetzen nahmhaft gemacht; aber auch auf die nicht nahmhaft gemachten Fälle findet die Anwendung

Digitized by Google

dieser Gesetze statt. Und es gründen sich daher auf dieses allgemeine Gesetz des Lombrespiels, alle nachfolgende besondere Gesetze, die in der Natur des Spiels liegen.

3. Wenn zu Anfange des Spiels zwei gleiche oder ganz fremde Karten im Spiele sind, oder eine Karte fehlt, und man bemerkt es während des Spieles, so ist das Spiel ungültig; ist es aber schon zu Ende, und der l'Hombre hat fünf Stiche, so ist das Spiel gültig; eben so, wenn ein Gegenspieler schon zur Codille hinreichende Stiche hat.

6. Wenn im Geben Eine Karte umgekehrt liegt, so steht es demjenigen frei, dem solche zukommt, ob er sie behalten will oder nicht; ist es aber ein schwarzes Aß, so muß von neuem ausgegeben werden.

7. Finden sich mehrere umgekehrte Blätter beim Ausgeben, so muß von neuem gegeben werden.

8. Wenn man im Talon eine umgekehrte Karte bemerkt, ehe die Spieler sich erklärt haben, ob und was sie spielen wollen, so wird das Spiel zusammengemischt, und von neuem ausgegeben.

9. Wenn einer ein Frageſpiel hat, oder Solo spielt, und es findet sich beim Kaufen Eine umgekehrte

Digitized by Google

Karte im Talon, so schadet es im Spiele nichts; finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig.

10. Wenn der Ausgeber die Karte vergeben hat d. h. wenn er sich selbst oder einem andern mehr oder weniger als neun Karten gegeben, oder im Talon eine Karte umgekehrt gelegen hat, so darf er weder selbst spielen, noch auch Gegenspielen oder Codille gewinnen; im letzten Falle bleibt die Bete stehen.

11. Wenn der Kartenausgeber sich mehr oder weniger als neun Karten gegeben hat, einer von den andern Spielern sagt einen Sans prendre an, der Ausgeber überbietet mit Sans prendre in Couleur oder Grandissimo und Nullissimo, die andern beiden Spieler kaufen und werfen ihre weggelegten Karten durch einander, dergestalt, daß nun nicht mehr die Sache in integrum restituirt werden kann, ob sich gleich beim Kaufe die Unrichtigkeit der Karte zeigt; so hat

a) derjenige, welcher zuerst Sans prendre ansagte, sein Spiel und die Bete gewonnen und

b) muß der Kartenausgeber ein Bete setzen und an die beiden andern Spieler den angesagten

Digitized by Google

Sans prendre in Couleur oder Grandissimo und Nullissimo bezahlen.

12. Wenn ein Spieler mehr als zehn, oder weniger als acht Karten empfangen hat, so gilt das Spiel nicht, sondern es wird von neuem ausgegeben.

13. Wenn der l'Hombre Sans prendre spielt, und es findet sich, daß eine Karte im Talon fehlt, so schadet es nicht, sondern der l'Hombre spielt sein Spiel, weil er den Talon, nicht in seiner Hand gehabt hat, und also an der Unrichtigkeit des Spiels ganz unschuldig ist. Wenn aber mehr als Eine Karte fehlen, so wird von neuem gegeben.

14. Wenn einer ein Frageſpiel macht, und es fehlt eine Karte im Talon, so gilt das Spiel nicht; es wird von neuem ausgegeben, weil der l'Hombre den Talon in Händen gehabt, und man nicht wissen kann, wem der Fehler anzurechnen ist.

15. Wenn derjenige, welcher die Karten ausgegeben hat, Sans prendre spielt, und es fehlet im Talon eine Karte, so gilt das Spiel nicht, und der folgende giebt aufs neue Karten.

16. Wenn einer, der zehn Karten erhalten hat, ein Sansprendrespiel ankündigt, so gilt das Spiel nicht, er muß eine Bete setzen, und die Honneurs

Digitized by Google

dafür bezahlen; hat er die Farbe, worin er spielen will, schon genannt, so muß er auch die Matadors bezahlen, wenn er welche darinn hat. Alle andere Spielarten, nur nicht Sans prendre, kann man mit zehn Karten machen.

17. Mit acht Karten kann einer Sans prendre spielen, er muß es aber vorhero anzeigen; thut er es nicht, und die andern Spieler finden, daß eine Karte im Talon übrig ist, so gilt die vorige Regel, er muß die Honneurs für Sans prendre und Matadors bezahlen. Aber die Pyle kann er niemals mit acht Karten machen.

18. Wer zu viel oder zu wenig Karten erhalten hat, muß es anzeigen und sagen, ich frage mit acht oder zehn Karten; thut er es nicht, und nimmt von dem Talon neue Karten, ehe dieser Anzeige geschehen ist, so muß er eine Bete setzen.

19. Eben so muß auch ein jeder, der nicht spielt, sich erklären und sagen, ich passe mit acht oder mit zehn Karten; thut er es nicht, und der l'Hombre

---

* Die mit einem * bezeichneten Gesetze und Regeln, werden von guten Freunden, die öfters mit einander spielen, übersehen, und nicht nach der Strenge beobachtet.

Digitized by Google

oder ein anderer Mitspieler bemerke, daß im Talon eine Karte zu viel oder zu wenig ist, so muß derjenige, welcher eine unrichtige Anzahl Karten hat, es aber bei seiner Erklärung nicht anzeigt, eine Bete setzen.

20. Wenn nach dem ecart einer eine unrichtige Anzahl Karten hat, so setzt er eine Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen; auch der, welcher die Karten ausgegeben hat, kann auf diesen Fall sein Spiel gewinnen.

21. Wer acht oder zehn Karten hat, kann Tourné und Casco spielen, nur muß er es vorher anzeigen; derjenige, welcher die Karten ausgegeben hat, darf aber nicht spielen.

22. Wenn einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, solche aber noch nicht besehen oder unter sein Spiel gemischt hat, so schadet es nichts, und das Versehen kann noch alsdenn abgeändert werden. Hat aber der folgende auch schon Karten davon genommen und auf sein Spiel gelegt, so daß der Fehler des Vorstehenden nicht mehr abzuändern wäre, oder wenn er solche auch nur besehen hat, so muß jener eine Bete setzen, und das Spiel wird zusammengelegt.

23. Wenn ein Spieler eine unrichtige Zahl angiebt,

Digitized by Google

wie viel Karten er von dem Talon genommen hat, oder wie viel noch übrig bleiben, der folgende nähme aber solche auf guten Glauben an, und er hielt dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzt nicht der erste, wohl aber der letzte eine Bete, weil es seine Sache war, den Talon nachzuzählen.

24. Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine unrichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler gemacht haben, die eine Bete nach sich ziehen, so müssen auch beide eine Bete setzen.

25. Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder sonst wegen eines Versehens bei dem Spiele eine Bete setzen muß, so hat der l'Hombre allemal sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, solches erst auszuspielen. Macht aber der l'Hombre ein Versehen, so hat er auch sein Spiel sogleich dadurch verlohren, ohne daß man nöthig hat, weiter fort zu spielen; er muß die Honneurs für das Spiel und die Matadors dazu bezahlen.

26. Eben so gilt auch das Spiel nicht, sondern wird von neuem ausgegeben, wenn ein Spieler die Karten eines andern genommen hat.

27. Der l'Hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er von dem Talon neue Karten genommen; ver-

Digitized by Google

säumt er dieses, so haben die Mitspieler das Recht, eine Farbe zu nennen, worin er spielen muß; nennt jeder Mitspieler eine andere Farbe, so gilt die Farbe dessen, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzet. Jedoch wenn der l'Hombre die neuen Karten noch nicht besehen hat, so kann er von seinen weggelegten Karten, so viel als er braucht, wieder zurücknehmen.

28. Wenn der l'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, aber die Trumpffarbe noch nicht genannt hat, ein anderer Mitspieler aber solches gethan, so muß er in der Farbe spielen, welche der Mitspieler genannt, und darf von seinen weggelegten Karten keine wieder zurück nehmen.

29. Wenn der l'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, sich aber dabei erinnert, daß er die Trumpffarbe noch nicht genannt hat, und er thut es noch, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet, so ist es ihm auch erlaubt.

30. Ein jeder Spieler muß sich nicht eher erklären, als bis ihn die Reihe trift. In diesem Fehler fällt gemeiniglich derjenige, welcher in der Hinterhand sitzt. Die beiden ersten müssen sich erst vereinigt haben, und dann hat der Dritte das Recht

Digitized by Google

sich zu erklären, nämlich das angesagte Spiel zu überbieten oder zu passen.

31. Erklärt sich ein Spieler zu früh und wird das durch das Spiel dergestalt verrathen, daß dadurch einem Mitspieler ein offenbarer Nachtheil erwächst, so muß er Bete setzen.

32. Niemand muß eine Karte ausspielen, ehe die Reihe an ihn kommt.

33. Die Farbe, die der l'Hombre einmal genannt hat, bleibt immer Trumpf, und kann von ihm nicht wieder verändert werden.

34. Wenn der l'Hombre zwei Farben nennt, so gilt die, welche er zuerst genannt hat.

35. Wenn einer eine Farbe nennt, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Sans prendre zu spielen.

36. Wer einmal gesagt hat, daß er passet, kann in einem Spiele auch nicht mehr spielen.

37. Es ist nicht wohl erlaubt und schicklich, daß wenn alle drei Spieler gepaßt haben, der Kartengeber oder ein anderer den Talon durchsehen will. Es hält nicht nur das Spiel auf, sondern man kann auch aus dem Finden oder Nichtfinden

Digitized by Google

der Aß die Spielmethode der andern erklären.

*38. Die Honneurs müssen gefordert worden, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben worden, sonst sind die Spieler nicht schuldig, solche zu bezahlen; man nennt dieses par Surprise spielen.

*39. Dem l'Hombre bezahlet man nur die Honneurs, welche er fordert; vergißt er einige, so haben die Spieler nicht nöthig, solche nachzubezahlen.

40. Wann die Spieler den l'Hombre übereilen, und so geschwinde Karten geben, ehe er die Honneurs fordern kann, so kann er es noch thun, es sey denn, daß er entweder selbst die Karten gegeben, coupirt, oder schon einige von dem neuen Spiele besehen hat.

41. Bei einem Sansprendrespiel kann der l'Hombre sich die Stiche des andern vorzeigen lassen, aber alsdann kann er nicht auf die Wole spielen. Bei andern Spielarten darf man die Stiche der andern nicht besehen.

*42. Wenn einer Sans prendre spielt, und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten auflegt, so können die andern doch verlangen, daß er die Farbe nennen muß, weil es möglich ist, daß er eine Farbe für die andere nennt.

Digitized by Google

43. Wenn einer der Mitspieler, entweder zu Anfang oder gegen Ende des Spiels, seine Karten aufsetzt, weil er glaubt und behauptet, daß der l'Hombre sein Spiel gewiß verlohren habe, es wäre aber nach der Lage des Spiels noch ein Fall möglich, daß der l'Hombre sein Spiel hätte gewinnen können; so muß es ihm, ohne daß er ihr thig hat weiter zu spielen, gewonnen gegeben werden und der Mitspieler, welcher unvorsichtig die Karten aufgelegt hat, muß Bete setzen.

44. Wenn aus dem Talon nicht alle Karten genommen werden, so darf kein Spieler die übrig gebliebenen besehen.

45. Wenn einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, solche aber noch nicht besehen oder unter sein Spiel gemischt hat, so schadet es nichts, und das Versehen kann noch wieder abgeändert werden. Hat aber der folgende auch schon Karten davon genommen und auf sein Spiel gelegt, so daß der Fehler des Vorsitzenden nicht mehr abzuändern wäre, oder wenn er solche auch nur besehen hat, so muß jener eine Bete setzen, und das Spiel wird zusammengelegt.

46. Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder

Digitized by Google

der Aß die Spielmethode der andern ertheilen.

*38. Die Honneurs müssen gefordert werden, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben worden, sonst sind die Spieler nicht schuldig, solche zu bezahlen; man nennt dieses par Surprise spielen.

*39. Dem l'Hombre bezahlet man nur die Honneurs, welche er fordert; vergißt er einige, so haben die Spieler nicht nöthig, solche nachzubezahlen.

40. Wenn die Spieler den l'Hombre übereilen, und so geschwinde Karten geben, ehe er die Honneurs fordern kann, so kann er es noch thun, es sey denn, daß er entweder selbst die Karten gegeben, coupirt, oder schon einige von dem neuen Spiele besehen hat.

41. Bei einem Sansprendrespiel kann der l'Hombre sich die Stiche des andern vorzeigen lassen, aber alsdann kann er nicht auf die Wole spielen. Bei andern Spielarten darf man die Stiche der andern nicht besehen.

*42. Wenn einer Sans prendre spielt, und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten auflegt, so können die andern doch verlangen, daß er die Farbe nennen muß, weil es möglich ist, daß er eine Farbe für die andere nennt.

Digitized by Google

43. Wenn einer der Mitſpieler, entweder zu Anfang oder gegen Ende des Spiels, ſeine Karten aufſiegt, weil er glaubt und behauptet, daß der l'Hombre ſein Spiel gewiß verlohren habe, es wäre aber nach der Lage des Spiels noch ein Fall möglich, daß der l'Hombre ſein Spiel hätte gewinnen können; ſo muß es ihm, ohne daß er nöthig hat weiter zu ſpielen, gewonnen gegeben werden und der Mitſpieler, welcher unvorſichtig die Karten aufgelegt hat, muß Bete ſetzen.

44. Wenn aus dem Talon nicht alle Karten genommen werden, ſo darf kein Spieler die übrig gebliebenen beſehen.

45. Wenn einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, ſolche aber noch nicht beſehen oder unter ſein Spiel gemiſcht hat, ſo ſchadet es nichts, und das Verſehen kann noch wieder abgeändert werden. Hat aber der folgende auch ſchon Karten davon genommen und auf ſein Spiel gelegt, ſo daß der Fehler des Vorſtehenden nicht mehr abzuändern wäre, oder wenn er ſolche auch nur beſehen hat, ſo muß jener eine Bete ſetzen, und das Spiel wird zuſammengelegt.

46. Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder

Digitized by Google

sonst wegen eines Versehens bei dem Spiele eine Bete setzen muß, so hat der l'Hombre allemal sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, solches erst auszuspielen. Macht aber der l'Hombre ein Versehen, so hat er auch sein Spiel sogleich dadurch verlohren, ohne daß man nöthig hat, weiter fort zu spielen; er muß die Honneurs für das Spiel und die Matadors dazu bezahlen.

47. Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, so daß sie offen auf dem Tische liegt, so kann er solche nicht wieder zurücknehmen.

48. Wenn einer eine unrechte Farbe auf die ausgespielte Karte zugiebt, so kann er solche zwar wieder zurücknehmen, und die Farbe bedienen, doch darf er zur Strafe nicht überstechen, wenn er mehrere Blätter von dieser Farbe in der Hand hat; hat er nur ein Blatt davon, so giebt er solches zu, aber mit Trumpf darf er eine andre Farbe nicht überstechen.

49. Wenn einer die Farbe verläugnet, und der folgende hat schon ein Blatt zugegeben, der Erste bemerkte aber den Fehler, und nähme seine Karten wieder zurück, so steht es dem Folgenden noch frei, seine Karte auch wieder zurück zu nehmen, und nach Gefallen ein anderes Blatt zuzugeben.

50. Wer

Digitized by Google

50. Wer eine Farbe verläugnet, setzt Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen. S. No. 59.

51. Wenn während dem Spiele ein Fehler gemacht wird, so kann solcher so lange noch verbessert werden, bis der Stich zusammengelegt, und von neuem ausgespielt worden; ist dieses letzte aber schon geschehen, so ist es vorbei: der Fehler wird nach den Gesetzen bestraft.

50. Die Honneurs für cinq premiers und Matadors werden nur dem l'Hombre, aber keinem Gegenspieler bezahlt.

52. Der l'Hombre muß sein Spiel werfen, ehe er Antheil am ersten Stich genommen, d. h. ehe er eine Karte ausgespielt, oder als Zweiter oder Dritter eine Karte darauf gegeben hat. Hat er selbst ausgespielt oder eine Karte darauf gegeben, so muß er sein Spiel ausführen.

53. Es darf kein Spieler etwas sprechen, wodurch das Spiel verrathen würde, z. B., der König ist schon heraus, diese Farbe ist schon gestochen, lachiren Sie diese Karte, u. s. w. Es erregt dieses Verdrüßlichkeiten, und der l'Hombre kann mit Recht verlangen, daß man ihm das Spiel gewonnen gebe, wenn eine solche Aeußerung seinem Spiele nachtheilig ist. Es ist der Willkühr der

Digitized by Google

Spieler überlassen, hierüber eine Strafe zu bestimmen.

34. Die höchsten Botes werden allezeit zuerst eingesetzt, und zwar bei jedem Spiel nur eine Bete.

35. Wenn der l'Hombre die sechste Karte ausspielt, nachdem er bereits die ersten fünf Stiche hat; so ist es eine Erklärung zur Vole, und er kann nicht mehr davon abgehen.

36. Wenn ein Gegenspieler bei einer unternommenen Vole eine Karte von der Hand und außer seiner Reihe zugiebt, oder etwas dem Spiele nachtheiliges spricht, so ist es dem l'Hombre überlassen, ob er fortfahren, oder sich der Vole begeben will.

37. Wenn der l'Hombre auf die Vole spielt, und es wird bei dem sechsten oder auch letzten Stich bemerkt, daß ein Gegenspieler zu viel oder zu wenig Karten hat, so hat er die Vole gewonnen, ohne daß er nöthig hat, bis zu Ende fort zu spielen; wird es aber vor dem sechsten Stich entdeckt, so kann der l'Hombre die Vole nicht machen.

38. Wenn der l'Hombre die Vole unternimmt, aber nicht ausführt, so werden ihm beim Bezahlen die Honneurs für das Spiel, cinq premiers und Matadores zu gute gerechnet.

Digitized by Google

59. Wenn ein Gegenspieler eine Farbe verläugnet hat, und es wird vor dem sechsten Stich entdeckt, so setzt er Vole; der l'Hombre kann aber nicht auf die Vole spielen. Wird es hingegen bei dem sechsten Stich oder später entdeckt, so hat der l'Hombre die Vole gewonnen, wenn auch der Fehler schon früher gemacht wäre. Hat der l'Hombre die Farbe verläugnet, und auf die Vole gespielt, so hat er solche verloren.

60. Wird bei Tourné ein schwarzes Aß aufgeschlagen so bedeutet die Spadille die Pique, die Basta die Treffe Farbe.

61. Wer Obscur spielt, darf nur ein einziges schwarzes Aß zurückbehalten, und acht Karten nehmen; hat er kein schwarzes Aß, so muß er entweder neun Karten nehmen, oder kann auch eine Force, Manille oder jede andre ihm beliebige Karte behalten und 8 neue Karten nehmen.

62. Bei einem Frage, Tourné, Obscurité, oder Casco Spiel, kann der l'Hombre die Karte gleich weglegen, wenn er nicht zu spielen wagt.

63. Wenn ein Spieler neun Karten vom Talon genommen und besehen hat, so darf er die weggelegten Karten nicht wieder besehen. Indessen spielt man jetzt gewöhnlich so, daß der l'Hombre die

Digitized by Google

weggelegten Karten so lange noch immer besehen kann, bis ausgespielt worden ist; dann aber nicht mehr.

64. Wenn der l'Hombre seine Karten aufzeiget, und verlangt, daß er das Spiel gewonnen habe, die Mitspieler aber noch eine Möglichkeit sehen, daß es kann verloren gehen; so muß der l'Hombre mit dem Spiele fortfahren, und zwar zuerst die Karte ausspielen, welche von den Gegenspielern, besonders von dem ihm zur rechten Hand Sitzenden, verlangt wird.

* 67. Wenn der l'Hombre, indem er den Talon zurücklegt, solchen so aufwirft, daß die Karten zu sehen sind, oder solche untereinander mischt, so ist das Spiel verloren, und er setzt eine Bete; thut es aber ein Gegenspieler, so setzt dieser Bete und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

* 66. Derjenige Spieler, welcher außer seiner Reihe einen Trumpf oder König, oder andere Karte, welcher dem l'Hombre schaden kann, ausspielt, um dadurch seinem Freunde Kenntniß von seinen Karten zu geben, setzt eine Bete, das Spiel wird aber ausgespielt.

67. Wenn die Karten schon zusammen gemischt sind,

Digitized by Google

so kann kein Spieler wegen eines Fehlers beim vorigen Spiele bestraft werden.

68. Wenn jemand frägt, welche Farbe Trumpf ist, und sein Gehülfe nennt eine unrechte Farbe, mit welcher der Erste coupiren wollte, so darf er die Karte nicht wieder zurück nehmen; hat aber der l'Hombre ihn hintergehen wollen, so kann er das Blatt zurück nehmen, und wenn er will, mit einem wirklichen Trumpf stechen.

69. Ein einmal zugegebenes Blatt darf nicht wieder zurück genommen werden, es sey denn, daß man die Farbe bedienen müsse.

70. Wenn ein Spieler seine Karten aufweiset, ehe das Spiel geendigt ist, so setzt er eine Bete, und der l'Hombre hat sein Spiel gewonnen, es sey denn, daß der Spieler am Ausspielen ist, und solche Karten hat, womit er die Remise oder Cadille gleich beweisen kann; besser ist es aber, wenn die Spieler, um Zänkereien zu vermeiden, ihre Karten niemals aufweisen.

71. Für das Spiel und die Betes kann der l'Hombre die Bezahlung fordern, wenn auch das folgende Spiel schon gespielt wird; ein gleiches können auch die Mitspieler thun, nur für die an-

Digitized by Google

dem Honneurs nicht. Hat aber ein anderes schon die Bete gewonnen, so behält sie dieser.

72. Dem l'Hombre bezahlt man nur die Honneurs, welche er fordert; vergißt er einige, so haben die Spieler nicht nöthig solche nachzubezahlen.

73. Wenn einer aus Verdruß und ohne gegründete Ursachen das Spiel verlassen will, ehe die bestimmte Zeit verflossen ist, so muß er nicht allein den Verlust der andern Spieler ersetzen, sondern auch die Karten bezahlen. Rufen ihn aber dringende Geschäfte ab, so werden die Betes aufgeschrieben, und zu einer andern Zeit abgespielt, oder sie werden sogleich vertheilt.

74. Der nachsitzende Spieler muß immer ein höheres Spiel ausbieten, als von dem Vorsitzenden schon geschehen ist, und dieser hat die Freiheit, alle die Spielarten zu behalten, und selbst zu spielen, welche jener ankündigt.

75. Ein Matador kann von keinem geringen Trumpf forciert werden.

76. Der höhere Matador fordert den niedrigen Matador heraus.

77. Der höhere Matador forcirt aber den niedrigen nicht, wenn er nicht von dem, welcher den letzten Strich erhalten, ist ausgespielt worden.

Digitized by Google

78. Wenn eine Farbe ausgespielt wird, so hat ein anderer Spieler nicht nöthig, solche zu überstechen, es ist genug, wenn er die Farbe bedienet; hat er solche aber Renonce, so ist er nicht gezwungen Trumpf darauf zu geben, sondern nach Belieben ein jedes andere Blatt.

79. Wenn ein Spieler eine unrichtige Zahl angiebt, wie viel Karten er von dem Talon genommen hat, oder wie viel noch übrig bleiben, der folgende nähme aber solche auf guten Glauben an, und erhielt dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzt nicht der erste, wohl aber der letzte eine Vete, weil es seine Sache war, den Talon nachzuzählen.

80. Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine unrichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler gemacht haben, die eine Vete nach sich ziehen, so müssen auch beide eine Vete setzen.

Sollten außer den bisher namentlich bestimmten Fällen Handlungen vorgehen, die wieder die einmal feststehende Ordnung des Spiels laufen, wodurch das Spiel mehr und weniger entdeckt und verrathen wird, und zum Vortheil des Einen, und zum Nachtheil des Andern gelenkt werden kann, so tritt das oben No. 4. angeführte allgemeine Gesetz ein, und der Fehlende hat eine verhältnißmäßige Strafe verwirkt.

Digitized by Google

Folgender Fall veranlaßte eine Streitfrage und eine ansehnliche Wette. Er ward ohnlängst in den Berlinischen Zeitungen aufgestellt, um die entscheidende Meinung geübter Spieler darüber zu vernehmen.

„A. B. C. spielen l'Hombre."

C hat Karte gegeben.

A frägt in der Vorhand.

Ehe sich B erklärt, sagt C, Solo, und A paßt.

Hierauf äußert B er habe 10 Karten erhalten, C kann also nicht spielen.

Hier frägt sich: Muß A bei diesen Umständen seine Frage spielen, oder ist er davon durch das von ihm genehmigte, Solospiel des C entbunden?

Das Resultat der eingegangenen Meinungen über die Entscheidung dieses besondern Falls war nach der Mehrheit der Stimmen folgendes:

A muß seine Frage behalten und spielen.

Man führete folgende Gründe an:

„Es ist beim l'Hombre allgemein angenommen worden, daß, wenn der Eine de Spieler anstatt 9 Karten 10 Karten erhalten, hierdurch das Spiel keineswegs aufgehoben wird. Derjenige welcher die Karten vergeben hat, wird dadurch bestraft, daß er selbst

Digitized by Google

nicht spielen darf. Wenn nun A, B, C, mit einander spielen, A in der Vorhand sagt, und C, ehe B sich erklärt hat, Solo ansagt, welches aber dadurch, daß B. angiebt, er paße mit 10 Karten, die C gegeben hat, als nicht existirend angesehen, das ganze Spiel aber keineswegs dadurch aufgehoben wird; so folgt ganz natürlich, daß A seine Frage ausführen muß. Ein Beispiel wird dies noch deutlicher machen: A hat in der Vorhand ein unverlierbares Solo, C sagt in der Hinterhand, bevor B sich erklärt hat, Solo in der Kouleur; C darf aber nach Erklärung des B, er habe 10 Karten, nicht spielen; A wird nun auf keinen Fall auf sein Solo Verzicht thun. Was in dem einen Fall billig ist, das ist in dem andern gerecht."

Eine andere Meinung war folgende:

„A hat die Wahl, ob er seine Frage spielen will, oder ob C von Neuem die Karte geben soll. Denn daß C zu voreilig Solo gesagt hat, dadurch hat keiner Nachtheil als A, wenn er spielen will, indem B nun mit dem Kaufen sich darnach richten kann, und den C mehr kaufen läßt, weil er die Spadille oder Baste bei C vermuthen muß. Will sich A dies gefallen lassen, so giebt er seinen Gegnern eine große Preference; aber gezwungen werden kann er nicht, solche Vorzüge seinen Gegnern einzuräumen."

Digitized by Google

Nach meiner Meinung ist der erste Ausspruch wider die Gesetze des Spiels und der zweite unzureichend. Es ist ein allgemeines Gesetz, daß ich nicht genöthigt werden kann, unschuldigerweise für den Fehler eines Andern zu büßen. Auf diesem Gesetz beruhen folgende Gründe.

Durch die zu frühe Erklärung des C ist das Spiel des A offenbar verrathen und B und C wissen nun was sie zu thun haben, um den A desto gewisser Bete zu machen. A kann also nicht verbunden seyn, seine Frage zu spielen. Die angeführte Analogie, daß A in einem ähnlichen Falle sich ein unverlierbares Solo nicht nehmen lassen würde, findet gar keine Anwendung: daß A, sobald B das Kartenvergeben des C angezeigt, wieder in sein Recht tritt, das erst angesagte Spiel auszuführen, wird Niemand bestreiten; aber Niemand kann gezwungen werden, sein ihm zustehendes Recht auszuüben, weil das Recht keine Pflicht ist, und ich wohl dem erstern nicht aber der letztern entsagen kann. Wäre es A seine Pflicht in dem vorliegenden Falle seine Frage zu spielen, so müßten B und C das Recht haben ihn zu seiner Pflicht zu zwingen. Dieses Recht haben sie zwar gehabt; aber sie haben es dadurch verloren, daß C durch seine spielwidrige Erklärung die Lage der Karten zum offenbaren Nachtheil des A ver-

Digitized by Google

rathen hat; Alsdann wohl berechtiget aber nicht verpflichtet seine Frage zu spielen.

Die zweite Entscheidung, nach welcher A freigelassen wird, zu spielen oder nicht zu spielen; ist richtiger, und muß auch dann gelten, wenn A Solo oder sonst ein Spiel angesagt hätte. Es ist aber bei beiden Beantwortungen auf Entschädigung des B nicht Rücksicht genommen worden, obgleich derselbe, wenn A nicht spielt eine Bete verliert, die A höchstwahrscheinlich gemacht haben würde, wäre C nicht zu voreilig gewesen; C hat daher unbedenklich die Strafe der Bete verwirkt. Der richtigste Ausspruch über den Vorfall ist daher: A steht es frei, sein angesagtes Spiel, es sei, welches es wolle, zu spielen, oder nicht zu spielen und C muß Bete setzen.

Das l'Hombre en deux, oder unter zwei Personen,

Ist ein Spiel, das wenig Vergnügen macht, und nur alsdann gespielt wird, wenn der dritte Mann fehlt. Anfänger können allenfalls dabei erlernen, wie sie sich beim Wagwerfen und Ausspielen der Karten zu verhalten haben.

Dieses Spiel wird aber doch auf verschiedene Art

Digitized by Google

gespielt. Man nimmt eine ganz rothe Farbe, gewöhnlich Carreau, aus dem Spiele, so daß nur dreißig Karten übrig bleiben. Der Ausgeber giebt dann dem andern zuerst, und hernach sich selbst, zweimal drei, und einmal zwei Karten, so daß jeder achte hat; im Talon bleiben alsdann noch vierzehn Karten übrig. Es werden Frage- und Solospiele gemacht, auch wird mit Chikanen gespielt.

Wer das Spiel gewinnen will, muß fünf Stiche machen; bekommt jeder vier Stiche, so ist es eine Remite; macht der l'Hombre nur drei oder noch weniger, so ist es eine Codille.

Ob nun gleich die Farbe von Carreau aus dem Spiele genommen ist, so werden doch die mehristen Spiele in dieser Farbe gespielt und gewonnen. Wenn der l'Hombre die höchsten Blätter einer Farbe, und zwar in einer Folge, nebst ein schwarzes As hat, so kann der Gegenspieler nur einmal coupiren; kommt nun der l'Hombre wieder ans Ausspielen, so können die übrigen Blätter dieser Farbe nicht mehr coupirt werden. Hat der l'Hombre aber die Spadille, so fordert er dem Gegenspieler die Basta damit ab, und alle Könige, Damen, Valets und übrige Karten, die er in einer Reihe von einer Farbe hat, verschaffen ihm die nöthigen Stiche.

Digitized by Google

Nach einer andern Art wird das l'Hombre en deux folgendergestalt gespielt.

Man wirft von Carreau alles weg, außer die Pointe und Manille, damit der l'Hombre auch in dieser Farbe Honneurs und Matadors erhalten kann. Ein jeder bekommt zehn Karten, und zwölfe bleiben im Talon. Der l'Hombre muß sieben Stiche machen, wenn er das Spiel gewinnen will.

Oder es erhält jeder zwölf Karten, im Talon bleiben achte, der l'Hombre muß sieben Stiche machen, mit sechs ist eine Remise, mit fünfe ist das Spiel Codille verlohren.

Das l'Hombre en quatre, oder Kaufquadrille.

Hat eben dieselben Regeln, wie das l'Hombre a trois, es ist aber fast noch sinnreicher und künstlicher zu spielen, als jenes.

Ein jeder Spieler erhält acht Karten, und achte bleiben im Talon. Es werden Frage, Tourné, Casco und Sansprendrespiele gemacht, auch mit Couleur Obscurité, und es wird, wenn man will, mit allen Chikanen gespielt.

Die Hauptsache, worauf es bei diesem Spiele an-

Digitized by Google

kommt, ist: daß wenn einer spielt, die andern nicht eher Karten aus dem Talon nehmen, als wenn sie zwei sichere Stiche in Trumpf in der Hand haben, solche lieber dem folgenden, oder wenn dieser sie auch nicht brauchen kann, dem letzten lassen. Es ist dieses um so nöthiger, da bei einem Fragespiele selten über vier Karten für die Mitspieler übrig bleiben. Spielt einer Obscurité, so kann höchstens nur eine Karte übrig bleiben.

Ein jeder Spieler behält seine Stiche vor sich, und durch diese Art unterscheidet sich das l'Hombre en quatre von dem Quadrillespiel, da in dem letztern die Mitspieler ihre Stiche zusammen legen und zählen.

Der l'Hombre muß zwar suchen, fünf Stiche zu machen, indessen wenn man das Spiel so einleitet, daß zwei Gegenspieler zwei Stiche erhalten, so braucht der l'Hombre nur drei Stiche, um das Spiel zu gewinnen.

Es ist sonderbar, und vermehrt die Annehmlichkeiten dieses Spiels, daß der l'Hombre das Spiel zuweilen mit drei Stichen gewinnen, mit vier Stichen aber verlieren kann. Es kommt hier auf die Geschicklichkeit der Gegenspieler an, daß wenn sie sehen, daß ein anderer Spieler mit Königen und Damen Stiche macht, sie solche lachiren, und nicht eher abstechen,

Digitized by Google

als bis sie gewiß überzeugt sind, daß sie allein, und ohne Beihülfe des andern, das Spiel können verlohren machen. Es gilt hier die Regel, wie bei dem l'Hombre en trois, nämlich, wer die mehresten Stiche macht, der hat das Spiel gewonnen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der l'Hombre fünf Stiche und ein anderer Mitspieler nur drei Stiche hat.

ferner, wenn der l'Hombre vier Stiche, der eine Gegenspieler drei, und der andere einen Stich hat.

oder wenn der l'Hombre vier Stiche, zwei Gegenspieler aber jeder zwei Stiche haben.

auch wenn der l'Hombre drei Stiche zwei Mitspieler jeder zwei, der dritte aber einen Stich hat.

Die künstliche Remise ist, wenn jeder Spieler zwei Stiche erhält, welches aber selten vorkommt.

Es würde überflüssig seyn, hier noch Anweisungen zum Spiel zu geben, denn alle Regeln zum l'Hombre en trois schicken sich auch hieher. Das einzige, was man nicht oft genug wiederholen kann, ist: daß wenn ein Spieler zuerst mit einem König einen Stich erhalten hat, man ja die Farbe nicht verändere, vielmehr die erstere nachspiele, denn da der l'Hombre noch zwei

Digitized by Google

Gegenspieler hinter der Hand hat, so kann man sicher vermuthen, daß wenn der l'Hombre bei dem zweiten Stich die Farbe Renonce hat, und mit einem Trumpf stechen will, er von einem andern Mitspieler gewiß wird überstochen werden.

Die Spiele haben eben die Rangordnung, die Matadors und andere Honneurs werden eben so bezählt, wie im l'Hombre en trois; alle Betes, alle Strafen wegen eines Versehens werden nach eben den Regeln dieses Spiels beurtheilt, bis auf die Anzahl der Karten, da bei jenem jeder Spieler neune, hier aber nur achte empfängt.

Alles, was bei den Spielregeln, vom Kartenvergeben, vom Anzeigen, daß man zu viel oder zu wenig Karten empfangen habe, vom Farbe verläugnen, und dergleichen gesagt worden, ist auch beim l'Hombre en quatre anzuwenden.

Qua-

Digitized by Google

Quadrille.

Der Name Quadrille, welchen dieſes Spiel führt, zeigt ſchon an, daß vier Perſonen dazu gehören. Es hat zwar nicht eben die Schönheit, aber es erfordert auch nicht ſo viel Aufmerkſamkeit, als das l'Hombre en trois. Die Anzahl der Karten beträgt ſo wie im l'Hombre 40, und ſind die nämlichen Blätter, welche mit jenen gleichen Rang und Werth haben.

1. Wenn um die Plätze gelooſet, der Einſatz und Bezahlung der Honneurs, auch die Anzahl der Touren, welche man ſpielen will, beſtimmt iſt; ſo wird die Karte ausgegeben, und zwar zweimal 3, und einmal 4 Karten, ſo daß jeder Spieler 10 Karten erhält. Der, welcher dem Ausgeber gegenüber ſitzt, miſcht allezeit die Karten zum folgenden Spiel.

2. Wenn die Karten unrichtig gegeben ſind, ſo daß einer zu viel oder zu wenig hat, ſo gilt das Spiel nicht, ſondern es wird von neuem ausgegeben. Ein gleiches geſchiehet, wenn eine Karte verkehrt liegt, und der, dem ſolche zukommt, ſie nicht annehmen will; iſt die Karte ein ſchwarzes As, ſo wird ohne Anfrage von neuem gegeben. Der, welcher die Vorhand hat, kann zuerſt fragen oder paſſen, alsdann der Zweite, der

Digitized by Google

Dritte, und endlich der Letzte. Es können alle Viere passen, allein weil immer gespielt werden muß, so meldet sich bei diesem Falle derjenige, der die Spadille hat, und ruft einen König, welcher alsdann Trumpffarbe ernennt. Dieses heißt Spadille forcée.

5. Wenn einer die Erlaubniß zu einem Fragespiel erhalten hat, so nennet er die Trumpffarbe, und ruft einen König, der in diesem Spiele sein Gehülfe ist. Der, welcher die Vorhand hat, spielt zuerst aus; und wenn der gerufene König sich gezeigt hat, so legt der l'Hombre seine Stiche mit des Gehülfen seinen zusammen. Haben sie sechs Stiche, so ist das Spiel gewonnen; sie lassen sich die Honneurs und Matadors bezahlen, wenn sie welche haben, und theilen den Satz oder Bete zu gleichen Theilen. Haben sie nur fünf Stiche, so ist es eine Remise, und es setzt, so wie es verabredet worden, entweder der l'Hombre immer allein die Bete, oder nebst dem Gehülfen zur Hälfte. Haben sie vier Stiche, und weniger, so ist das Spiel Codille verloren, und die zwei Gegenspieler theilen sich in den Satz oder die Bete.

4. Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Hülfe rufen, doch darf die Farbe des gerufenen Königs oder der Dame nicht Trumpf seyn. Es kann auch einer einen König rufen, den er selbst in der Hand hat, er

Digitized by Google

muß aber alsdann allein sechs Stiche machen, jedoch erhält er keine Honneur, wie bei einem Solospiel.

5. Wenn der l'Hombre oder sein Gehülfe die Karten aufweisen, ehe sie sechs Stiche haben, und die Gegenspieler finden eine Möglichkeit, daß das Spiel kann verloren werden, so haben sie das Recht, die Karte, die ihnen gefällig ist, zu nennen, welche der l'Hombre oder der Gehülfe ausspielen muß.

6. Wer Solo spielen will, muß sechs Stiche machen, denn alle Stiche, welche die drei andern machen, gelten wider den, der da spielet, und seine Gegner stehen für einen Mann.

7. Es ist niemanden erlaubt, die weggelegten Stiche eines andern zu besehen, als dem l'Hombre, wenn er Solo spielt.

8. Wenn ein Spieler die Farbe verleugnet, und entweder mit Trumpf gestochen, oder eine andere Farbe zugegeben hat, so ist das Spiel verloren: aber dagegen haben die Spieler es auch gleich gewonnen, wenn ein Gegenspieler ein solches Versehen gemacht hat. Es gilt aber dieses nur alsdann, wenn schon zum folgenden Stich wieder ausgespielt worden.

9. So wohl bei einem Solo, als Fragespiele ist es eine Erklärung zur Wole, wenn die siebente Karte ausgespielt wird; es mag solche nun gewonnen oder

Digitized by Google

verloren werden, so muß die Hohneure dafür bezahlt werden.

10. Die Vole wird gemacht, wenn entweder bei einem Solo- oder Mediateurspiel der l'Hombre allein, oder bei einem Frage- oder Cascospiel der l'Hombre und der Gehülfe zusammen alle zehn Stiche gemacht haben, ohne daß einer der Gegenspieler einen erhalten hat.

11. Wenn der Gehülfe den fünften Stich gemacht hat, so muß er suchen solche Farbe zu spielen, daß der sechste Stich in die Hand des l'Hombre komme, damit dieser alsdann fortfahren könne, wenn er Hoffnung hat, die Vole zu machen, es sey denn, daß der Gehülfe solche Karten habe, daß er die Vole allein ausführen kann; auf diesen Fall spielt er seine Karten frey.

12. Um dieses Spiel durch mehrere Veränderungen angenehm zu machen, hat man außer Frage- und Solospiel noch eine Spielart erdacht, nämlich Mediateur. Der Mediateur ist ein König, welchen man sich von seinen Mitspielern ausbittet, wenn man mit seinen Karten fünf Stiche zu machen gedenkt, und sich im Stande befindet, allein spielen und sechs Stiche machen zu können, wenn uns einer von den andern Spielern den verlangten König giebt. Alsdenn giebt derjenige, welcher spielen will, dem, von welchem er den König erhält, eine von seinen Karten dafür zurück. Diese Spiel-

Digitized by Google

art gehet einem Frageſpiel vor, und kann nur von Solo oder Grand-Euſco überboten werden.

13. Der Spieler muß ſich hüten, daß die weggegebene Karte von den andern Mitſpielern nicht geſehen werde, weil ſie bald für ſein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden. Der geforderte König muß dagegen offen gegeben werden, weil es die Vorſicht des Spielers erfordert, indem unredliche Spieler ſich unter einander verſtehen, und ſtatt des Königs eine andere Karte, nämlich ein ſchwarz As, oder einen andern Haupttrumpf geben könnten.

14. Bei einem Mediateurſpiel muß man den König von der Farbe rufen, von welcher man die mehreſten Blätter hat, weil man ſich leicht eine Renonce machen kann, auch die Hoffnung hat, mehrere Stiche in der Farbe des Königs zu machen.

15. Der Mediateur muß ſechs Stiche allein machen, und die drei andern Mitſpieler ſind ſeine Gegner. Wenn er das Spiel gewonnen hat, ſo bezahlen zwei Spieler ein Honneur dafür, welches halb ſo viel als für ein Solospiel beträgt; der dritte Spieler, welcher den König gegeben hat, bezahlt nichts; aber für die Matadors, eine premiers, und andere Honneurs bezahlen alle drei Spieler. Verliert der Mediateur ſein Spiel ſo bezahlt er an die drei Gegenſpieler eben ſo viel, und der, ſo

Digitized by Google

den König gegeben hat, erhält es doppelt; nur die andern Honneurs erhalten alle drei Spieler bloß einfach. Wenn die Farbe geforderten Königs zum erstenmal ausgespielt, und von einem andern Spieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser eine Honneur, unter dem Namen Delices, der König mag auf diesen Stich zugegeben werden oder nicht. Diese Honneur ist aber dem Spiele sehr nachtheilig, weil mancher glaubt, es sei ihm vortheilhafter, sich dadurch von der Bezahlung des Mediateur zu befreien, und um den Gewinnst oder Verlust des Spiels unbekümmert, sich nur bemüht, in der Farbe des Königs Renonce zu machen, und daher mit den in Händen habenden Matadors so lange zurückhält, bis das Spiel dadurch gewonnen wird.

16. Derjenige, welcher Mediateur spielt, sucht sich gern durch die für den König weggegebene Karte in einer Farbe zu renonciren, und einen König zu nehmen, worin er schon mehrere hohe Karten oder die Dame hat. Wenn der l'Hombre alle vier Könige hat, außer diesen Fall aber nicht, so kann er sich auch eine Dame geben lassen.

17. Der l'Hombre kann nicht die Wole annonciren, wenn er nicht Mediateur spielt, aber zufälliger Weise kann er solche machen.

18. Grand Casco oder Force partout geht im Range

Digitized by Google

vor dem Mediateur, und wird wie ein Solospiel bezahlt. Wer die beiden schwarzen Äs hat, ruft einen König, welcher Trumpf macht, und diese beiden spielen alsdann zusammen.

19. Die erste Regel des Spiels, worauf sich die übrigen gründen, ist, daß, wenn man ein Frageſpiel machen will, man wenigstens drei gewisse und keinen wahrscheinlichen Stich in der Hand habe; indem man von dem Gehülfen billigerweise nicht mehr als zwei Stiche verlangen kann. Indessen kann man doch mit folgenden Karten ein Frageſpiel eingehen: Manille, Basta, König, Dame und Sechse, alles in Coeur, zwei Pique, zwei Treffe, und ein Carreau Blatt, indem man Carreau König zum Gehülfen ruft.

20. Man muß bemerken, daß man vorzüglich den König ruft, von dessen Farbe man nur ein niedriges Blatt in der Hand hat; weil, wenn diese Farbe nachgespielt wird, man solche mit einem kleinen Trumpf stechen kann; hat man nur eine Karte von einer schwarzen, und nur eine von einer rothen Farbe, so ist es besser, den König von der rothen Farbe zu rufen, weil in roth ein Blatt mehr ist, und man weniger Gefahr läuft, wenn die Farbe nachgespielt wird, von einem andern mit Trumpf überstochen zu werden.

21. Hat man in jeder Farbe gleich, und eine besetzte

Digitized by Google

Dame dabei, so ruft man den König von dieser Dame, weil man in dieser Farbe zwei wahrscheinliche Stiche dadurch erhält.

Man kann auch also spielen:

Spadille, Ponte, Vater, Zwei, Drei, eine besetzte, Dame, und drei Blätter von einer andern Farbe, wozu man den König von der besetzten Dame ruft. Man muß nicht eher, als bis es die höchste Nothwendigkeit erfordert, den König von der Farbe rufen, welche man Renonce hat.

Oder:

Manille, König, Dame, Vater, die Viere nebst einem König; wenn man die wenigsten Blätter hat. Man müßte mit dem Buben anfangen, Trumpf zu spielen, wenn man in der Vorhand wäre, ehe man wüßte, wer den gerufenen König hätte.

22. Es ist immer vortheilhaft, Trumpf zu spielen, besonders, wenn man Könige und gute Handkarten hat, weil die Trümpfe gemeiniglich getheilt sind, und die Könige und Damen nachhero desto eher eingehen. Es ist zuweilen sogar gut, Trumpf zu spielen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen, weil die Mitspieler alsdenn noch nicht wissen, wer den König hat, und sich einander abstechen.

23. Es ist eine allgemeine Regel, wenn der Hombre

Digitized by Google

mit einem kleinen Trumpf fordert, ehe der König sich gezeiget hat, niemals anders, als mit einem mittelmäßigen Trumpf abzustechen; damit man seinem Freunde nicht Verdacht gebe, als wenn man der Gehülfe wäre, und ihn dadurch nöthige, zu überstechen. Hat man aber den gerufenen König, so muß man auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre den höchsten setzen, den man hat, um sich dadurch das Spiel gewisser zu machen.

24. In Schwarz kann man sich auf folgende Karten in ein Frageſpiel einlassen:

1. Basta, König, Dame, Valet und Sechs.
2. Manille, König, Dame, Sechse nebst noch einem König.
3. Spadille, Dame, Valet, Sechse und Fünfe, nebst einer besetzten Dame.
4. König, Dame, Valet, Sieben, Fünfe, nebst einem König.

Es würde viel zu weitläuftig seyn, noch mehrere Spiele, deren es eine unzählige Menge giebt, hier vorzuschreiben, es ist genug, wenn man sich erinnert, daß es nicht klüglich seyn würde, zu spielen, wenn man nicht wenigstens drei oder auch vier sichere Stiche in der Hand hätte. Die Hauptregel bei allen Spielen ist diese: man mag l'Hombre, Gehülfe oder Gegenspieler, seyn, sich möglichst zu bestreben, seinen Gehülfen zu he-

Digitized by Google

günstigen, und zum Vortheile zu spielen; dagegen seinen Gegnern so viel als möglich zum Schaden und Nachtheil zu spielen. Um dieses zu bewerkstelligen, muß man sobald als möglich suchen, sich seinem Freunde zu erkennen zu geben. Der Gehülfe muß daher, so bald er an das Spiel kommt, den gerufenen König ausspielen.

26. Der l'Hombre muß Acht haben, ob der Gehülfe nachdem er den König gespielt hat, eine andere schlechte Karte ausspielt; dieses soll anzeigen, daß er die Farbe coupirt, wenn sie nachgespielt wird; er muß also nicht unterlassen, sobald er am Stich kommt, solche nachzuspielen.

27. Wenn der Gehülfe eine schlechte Karte ausspielt, und ein Gegenspieler erhält den Stich, so ist es nützlich, einen kleinen Trumpf nachzuspielen, damit der Trumpf des Gehülfen darauf fallen muß.

28. Wenn der Gehülfe mehrere Könige hat, so muß er solche eher, als andre schlechte Karten ausspielen, weil sonst der l'Hombre, wenn er in der Farbe renonce wäre, solche aus Unwissenheit abstechen würde, wenn diese Farbe ein andrer als der Gegenspieler anspielen sollte.

29. Wenn der Gehülfe, gleich nach dem gerufenen König ein schlechtes Blatt von derselben Farbe nachspielt, so ist es ein sicheres Zeichen, daß der l'Hombre nicht

Digitized by Google

viel Hülfe von ihm zu erwarten, und weder Matadors noch andere Könige bei ihm zu suchen hat.

30. Wenn der Gehülfe einen hohen Trumpf, z. E. die Basta ausspielt, und der Stich gehet ihm ein, so kann er daraus schließen; daß der l'Hombre die höheren Matadors hat, er muß dahero fortfahren, Trumpf zu spielen.

31. Wenn einer, der in der Mitte sitzt, einen Stich mit der Karte macht, von welcher Farbe noch höhere Blätter im Spiel sind, so kann er glauben, daß sein Freund die höhern habe, er muß also die Farbe sogleich nachspielen. So lange es noch nicht bekannt ist, wer der Gehülfe eines andern ist, so muß man keine Karte lachiren, weil man sonst seinen Gegner dadurch begünstigen könnte.

32. Wenn der Gehülfe in der Vorhand, der l'Hombre aber in der Hinterhand sitzt, so muß der erste gleich anfangs Trumpf spielen, weil, wenn der l'Hombre diesen Stich erhält, er die Farbe des Königs ausspielen, und dadurch sich in eine so günstige Lage versetzen kann, daß wenn der Gehülfe das zweitemal Trumpf spielt, er wieder in der Hinterhand ist, und erwarten kann, welche Trümpfe seine Gegner zugeben werden.

33. Wenn eine Farbe schon zweimal gespielt ist, so muß man solche nicht das drittemal nachspielen, es sey

Digitized by Google

denn, daß der Freund in der Hinterhand ist, weil er ohne dieses würde überstochen werden.

34. Wenn man angefangen hat, sich in einer Farbe Renonce zu machen, so muß man damit so lange fortfahren, bis man sich renoncirt hat, und nicht etwa Blätter von einer andern Farbe zugeben.

35. Das Solospiel verdient alle mögliche Aufmerksamkeit, weil man keine Hülfe von einem andern Spieler zu erwarten hat; und sich vielmehr alle drei vereinigen, den Verlust des Spiels zu bewirken. Man muß daher sechs sichere Stiche in der Hand haben, ohne dabei eine besetzte Dame als einen zu hoffenden Stich in Anschlag bringen.

Folgende Spiele würde man Solo spielen können.

In Roth.

1. Spadille, Manille, Ponte, König, Zwei und Viere, nebst noch einem König.
2. Spadille, Manille, Basta, Valet, Vier und Fünfe, nebst Dame und Valet von einer Farbe.
3. Manille, Basta, Ponte, König, Zwei, Drei, nebst noch einem König.
4. Manille, Ponte, König, Dame, Zwei, Viere und Fünfe, nebst einem König.

Digitized by Google

In Schwarz:

1. Manille, Basta, Dame, Valet, Sechs und Fünfe, ein König und eine Dame troisieme.
2. Spadille, Manille, König, Sieben, Fünf und Viere nebst einem König oder einer Dame gardée par le Valet.
3. Manille, König, Dame, Valet, Sechs, Fünfe, Vier und ein König.
4. Spadille, Manille, Basta, Dame, Sieben und ein König.

36. Wenn der Gehülfe in der Vorhand sitzt, so muß er wenn er nur einen Trumpf und ein Fehlblatt hat, das letzte ausspielen, weil es möglich ist, daß wenn die Farbe dieses Fehlblatts wieder nachgespielt wird, er mit seinem kleinen Trumpf solche coupiren, und damit einen Stich machen kann.

37. Wenn der Gehülfe einen Matador nebst einem kleinen Trumpf hat, so muß er seinen König ausspielen, um sich zu erkennen zu geben, hernach den kleinen Trumpf, welches ein Zeichen ist, daß er einen Matador hat.

38. Wenn der Gehülfe einen Trumpf spielt, und der Hombre lachiret solchen; so muß man so lange Trumpf spielen, als man solchen hat.

39. Wenn einer Solo spielt, so muß der, welcher ihm

Digitized by Google

vor der Hand sitzt, von der Farbe spielen, die er am meisten hat, es sei denn, daß er einen König und Dame von einer Farbe habe, die er dann zuerst ausspielt.

40. Wenn man blos die Könige hat, so spielt man solche nicht gern aus, weil man befürchtet, die Dame, welche der l'Hombre vielleicht hat, dadurch frei zu machen.

41. Man muß Acht haben, welche Farbe der Solospieler coupirt, und solche immer nachspielen, damit er dadurch an Trümpfen geschwächt werde.

42. Man muß das Spiel so einzurichten suchen, daß wenn man Spadille und einen hohen Trumpf, oder König und Valet von einer andern Farbe in der Hand hat, man in der Hinterhand verbleibe, und zwei Stiche damit mache.

43. Wenn auf die Wole gespielt wird, so muß man die Könige wegwerfen, und die Damen oder Valets von einer andern Farbe zurück behalten; auch Achtung geben, welche Farbe der Freund zuwirft; diese muß man alsdann halten, und dem Freunde überlassen, solches in einer andern Farbe zu thun.

44. Man spielt Quadrille auch in der Art, daß jeder Spieler nur acht Karten empfängt; auf diesen Fall werden die Zweien, Dreien und Vieren in der schwarzen, und die Zweien, Fünfen und Sechsen in der rothen

Digitized by Google

Farbe aus dem Spiele gelegt; allein es ist dieses nur ein sehr einfaches und schlechtes Spiel: bei einem dritten Stiche kann man gewöhnlich schon beurtheilen, ob das Spiel verloren oder gewonnen ist. Der l'Hombre braucht alsdann nur fünf Stiche, um das Spiel zu gewinnen; mit vier Stichen ist es eine Remise, mit drei Stichen aber Codille. Uebrigens sind alle die vorigen Regeln auch hier anzuwenden.

45. Man übertreibt das Quadrille so, daß man zuweilen drei Couleurs favorites hat, und daß die drei zuerst gewonnenen Spiele diese Farben bestimmen, wovon eine immer den Vorzug vor der andern hat; so daß wenn einer ein Spiel unternehmen will, er von dem andern mit derselben Spielart in einer andern Farbe überboten wird. Auch die Honneurs werden in diesen Farben verschieden bezahlt. Wir wollen annehmen, daß das erste Spiel in Coeur, das zweite in Treffe, das dritte in Pique ist gewonnen worden; wenn nun die Honneurs in der vierten Farbe, nämlich in Carreau folgendergestalt bezahlt werden, nämlich:

für ein Solospiel	2 Gr.
5 Matadors	1 Gr.
die Premiers	1 Gr.

so gelten in den andern Farben

Digitized by Google

	in Pique,	in Treffe,	in Coeur.
ein Solofpiel	4 Gr.	8 Gr.	16 Gr.
3 Matadors,	2 —	4 —	8 —
Six Premiers	2 —	4 —	8 —
Frageſpiel,	1 —	2 —	4 —

und ſo nach Verhältniß die übrigen Honneurs.

46. Wenn einer ſagt, ich frage, ſo kann der andre ſagen, ich frage in der Preference; der dritte ſagt, ich frage in der zweiten Preference; und der vierte, ich frage in der höchſten Preference; auf dieſe Art behält immer derjenige das Spiel, welcher in der vornehmſten Farbe ſpielen will, und eben ſo werden auch die andern Spielarten überboten.

Cinquille oder l'Hombre en cinq.

Man muß bei dieſem Spiele zum Grundſatz annehmen, daß es nach eben denſelben Regeln, als Quadrille geſpielt wird; wir wollen dahero auch nur diejenigen Regeln hier anführen, die dieſem Spiele eigentlich zugehören.

Nachdem man ſich wegen des Einſatzes verglichen, und um die Plätze geloſet hat, ſo ſetzt derjenige, der die Karten zuerſt ausgiebt, eine Marke in den Satz. Jeder Spieler erhält zweimal 4, oder zweimal 3 und

einmal

einmal 2 Karten: daß also von den 40 Karten keine übrig bleibt. Jeder redet nach der ihn treffenden Reihe.

Wenn einer frägt, und die Mitspieler erlauben es ihm, so nennt er die Trumpffarbe und zugleich einen König; derjenige, welcher diesen genannten König in seiner Hand hat, ist alsdann der Gehülfe, die drei übrigen aber sind die Mitspieler.

Der l'Hombre legt die Stiche, welche er und sein Gehülfe gemacht hat, zusammen; ein gleiches thun die Gegenspieler; welche Parthei nun die mehresten Stiche gemacht hat, die hat das Spiel gewonnen; hat jede nur vier Stiche, so ist es eine Remise; hat der l'Hombre und sein Gehülfe nur drei Stiche oder weniger, so ist das Spiel Codille verloren.

Die Matadors und andere Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlt, nur mit dem Unterschiede, daß der l'Hombre solche von zwei Gegenspielern, der Gehülfe aber nur von einen erhält, ein verlorenes Spiel wird eben so bezahlt.

Die Bete, und was in dem Satze steht, theilen der l'Hombre und Gehülfe zu gleichen Theilen unter sich; und wenn eine einzelne Marque übrig ist, so erhält solche der l'Hombre.

Wenn das Spiel verlohren geht, so setzen der l'Hombre und Gehülfe die Bete, jeder zur Hälfte; ist es eine ungerade Zahl, so setzt der l'Hombre die eine Marke

Digitized by Google

mehr. Es sei denn, es wäre verabredet worden, daß der l'Hombre die Vete ganz allein setzt.

Wenn ein Frageſpiel, Solo oder Spadille forcée, Codille verlohren wird, ſo theilen ſich die Gegenſpieler in den Satz oder Vete; bleibt eine Marke übrig, ſo erhält ſolche der, welcher den höchſten Trumpf gehabt hat. Iſt es ein Soloſpiel geweſen, das verlohren worden, ſo daß ſich vier Gegenſpieler in die Vete theilen, ſo erhält der dritte, welcher den höchſten Trumpf gehabt, auch eine Marke, wenn nämlich nach der Theilung drei übrig geblieben ſind.

Wenn alle fünf Spieler paſſen, ſo wird Spadille forcée geſpielt; derjenige, welcher ſolche in der Hand hat, ruft einen König, welcher alsdenn Trumpf macht, und die Honneurs gelten wie im Grand Caſco.

Die Spielkarten haben folgende Rangordnung:

1. Frageſpiel. Der l'Hombre nennt, nach erhaltener Erlaubniß die Trumpffarbe, ruft einen König, der ſein Gehülfe iſt, die drei übrigen ſind Gegenſpieler.
2. Mediateur. Wenn der l'Hombre ſich nicht getraut, fünf Stiche zu machen; ſo läßt er ſich einen König geben, und giebt dafür eine Karte aus ſeinem Spiel weg. Er muß nun allein fünf Stiche machen, und die vier übrigen ſind Gegenſpieler. Wird das Spiel gewonnen, ſo bezahlt der, ſo den König gegeben,

Digitized by Google

für den Mediateur nichts, wohl aber für die andern Honneurs; geht das Spiel verlohren, so erhält er die Honneurs für den Mediateur doppelt. Für Mediateur wird halb so viel, als für ein Solo bezahlt.

5. Grand Casco oder Forcée pur tout. Wenn einer die beiden schwarzen Aß hat, und nicht allein spielen kann, so ruft er einen König, welcher Trumpf macht; diese beiden spielen alsdann zusammen, und theilen sich auch in den Gewinn und Verlust des Spiels. Es wird wie ein Solospiel bezahlt.

4. Solo spielt derjenige, welcher glaubt, ohne Hülfe eines andern, fünf Stiche zu machen.

5. Solo tout oder la Vole annoncé. Dieses Spiel geht über alle andere Arten, und wer es ankündigt, muß alle acht Stiche machen. Es wird noch einmal so hoch als ein Solospiel bezahlt.

Derjenige, welcher den gerufenen König bei einem Fragespiele hat, darf sich solches nicht eher merken lassen, als bis er damit zum Vorschein kommen kann; ob er gleich dem Spieler zum Vortheil spielen und zugeben, und sich dadurch stillschweigend verrathen darf.

Wenn einer Erlaubniß erhalten hat zu fragen, und selbst einen oder mehrere Könige in der Hand hat, so kann er einen von seinen Königen als Gehülfen zu

Digitized by Google

sen; er muß alsdann allein fünf Stiche machen, erhält aber kein Honneur für ein Solospiel; wenn er es aber verliert, so bezahlt er auch keine, sondern setzt nur blos eine Bete.

Es trift sehr oft zu, daß entweder der l'Hombre allein, oder auch er nebst einem Mitspieler die fünf ersten Stiche machen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen ist, weil er also nicht wissen kann, wer sein Gehülfe ist, so ist es ihm erlaubt, das Spiel zu continuiren, so lange, bis sich der König gezeigt hat. Spielen sie alsdenn aber noch eine Karte aus, so gilt dies für eine Erklärung, daß sie die Vole machen wollen; und können dann nicht mehr abgehen.

Wenn der l'Hombre nebst dem Gehülfen gar keinen Stich machen, so ist es eine Devole, und sie müssen an die drei Gegenspieler die Honneurs dafür bezahlen.

Es hat in Quadrille seinen guten Nutzen, bald Trumpf zu fordern, bei Cinquille ist es noch vortheilhafter, und besonders ist es dem Gehülfen zu rathen, ehe er den gerufenen König spielt, sobald er kann, mit Trumpf zu fordern; weil, wenn solchergestalt vertheilt sind, auf dem ersten Stich gleich fünf Trümpfe fallen müssen.

Der l'Hombre zählte nicht nur die Matadors, welche er allein hat, sondern auch die, welche der Gehülfe

Digitized by Google

in der Hand gehabt hat, und beide erhalten die Bezahlung dafür.

Regeln des Quadrille- und Cinquille-Spiels.

1. Es ist nicht erlaubt, die Karten anders als zu Drei und Viere auszugeben, wenn man nämlich mit zehn Karten spielt; mit acht Karten giebt man zweimal drei und einmal zwei, oder zweimal vier Karten; wenn ein oder mehrere Karten verkehrt liegen, oder eine im Spiel fehlt, oder zu viel darin ist, so wird von neuem ausgegeben.

2. Derjenige, welcher die Karten unrichtig ausgiebt, setzt keine Bete, sondern giebt von neuem aus; es sey denn, daß man nöthig findet, hierin etwas anders zu bestimmen.

3. Wenn einer eine Farbe genannt hat, die bleibt Trumpf, ohne daß er solche verändern kann; nennt er zwei Farben, so gilt die erste. Ist es ein Fragespiel, so bedeutet die zuerst genannte Farbe Trumpf und die andere den gerufenen König.

4. Wer einmal sagt, daß er passe, kann nicht mehr spielen, wenn er es auch aus Versehen oder Uebereilung gesagt hat, wer sich aber einmal zu einem

Digitized by Google

Spiele erklärt hat, kann auch nicht wieder zurück treten; sondern er muß das Spiel behalten, und zwar diejenige Spielart, die er genannt hat.

5. Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Gehülfin rufen, es sey im Frage- oder Mediateurspiel. Man kann aber weder den König noch die Dame der Farbe rufen, welche Trumpf ist.

6. Wer einen oder mehrere Könige hat, kann auch seinen eigenen König zum Gehülfen rufen; er muß alsdann allein sechs Stiche, oder in Cinquille fünf Stiche machen, und bezahlt auch allein, wenn das Spiel verlohren geht. Für das Spiel bekommt der Hombre kein Honneur, es sei denn, daß er Matadors oder Six premiers habe, welche bezahlt werden.

7. Es wird zwar keine Bete gesetzt, wenn einer ausser seiner Ordnung anspielt; aber wenn der Gehülfe außer der Ordnung einen von den drei Matadors oder den gerufenen König anspielt, um sich zu erkennen zu geben, so können die Spieler alsdenn auf die Vole spielen; das Spiel geht zwar bis zum sechsten Stich seinen Gang fort; wird es gewonnen, so setzt derjenige, welcher den Fehler gemacht hat, eine Bete, wird es verlohren, so setzt er mit

Digitized by Google

dem l'Hombre zusammen eine, und für sich selbst noch eine Bete.

8. Niemand darf die weggelegten Stiche sich vorzeigen lassen und besehen, als derjenige, welcher Solo spielt.

9. Wer die Trümpfe, welche bereits aus dem Spiele sind, nachgezählt, muß solches heimlich thun, und nicht durch das laute Zählen seine Gehülfen davon unterrichten.

10. Wer eine angespielte Farbe oder Trumpf verläugnet, setzt eine Bete; er kann den Fehler aber noch abändern, wenn zum zweiten Stiche noch nicht ausgespielt worden ist.

11. Wenn der Fehler dem Spiele nachtheilig ist, und es wird noch während dem Spiele bemerkt, so werden die Stiche wieder aufgenommen; ein jeder nimmt seine Karten zurück, und spielt wieder von dem Stiche an, bei welchem der Fehler gemacht worden. Ist aber das Spiel schon geendigt, und der letzte Stich ausgespielt, so können die Karten nicht wieder zurück genommen werden.

12. Wenn ein Spieler seine Karten aufzeigt, ehe das Spiel geendigt ist, so setzt er eine Bete, und es kann nicht auf die Volo gespielt werden; thut es aber einer, der Solo oder allein spielt, so ist es er-

Digitized by Google

	in Pique,	in Treffe,	in Coeur.
ein Solofpiel	4 Gr.	8 Gr.	16 Gr.
3 Matadors,	2 —	4 —	8 —
Six Premiers	2 —	4 —	8 —
Frageſpiel,	1 —	2 —	4 —

und ſo nach Verhältniß die übrigen Honneurs.

46. Wenn einer ſagt, ich frage, ſo kann der andre ſagen, ich frage in der Preference; der dritte ſagt, ich frage in der zweiten Preference; und der vierte, ich frage in der höchſten Preference; auf dieſe Art behält immer derjenige das Spiel, welcher in der vornehmſten Farbe ſpielen will, und eben ſo werden auch die andern Spielarten überboten.

Cinquille oder l'Hombre en cinq.

Man muß bei dieſem Spiele zum Grundſatz annehmen, daß es nach eben denſelben Regeln, als Quadrille geſpielt wird; wir wollen dahero auch nur diejenigen Regeln hier anführen, die dieſem Spiele eigentlich zugehören.

Nachdem man ſich wegen des Einſatzes verglichen, und um die Plätze geloſet hat, ſo ſetzt derjenige, der die Karten zuerſt ausgiebt, eine Marke in den Satz. Jeder Spieler erhält zweimal 4, oder zweimal 3 und

einmal

einmal 2 Karten: daß also von den 40 Karten keine übrig bleibt. Jeder redet nach der ihn treffenden Reihe.

Wenn einer frägt, und die Mitspieler erlauben es ihm, so nennt er die Trumpffarbe und zugleich einen König; derjenige, welcher diesen genannten König in seiner Hand hat, ist alsdann der Gehülfe, die drei übrigen aber sind die Mitspieler.

Der l'Hombre legt die Stiche, welche er und sein Gehülfe gemacht hat, zusammen; ein gleiches thun die Gegenspieler; welche Parthei nun die mehresten Stiche gemacht hat, die hat das Spiel gewonnen; hat jede nur vier Stiche, so ist es eine Remise; hat der l'Hombre und sein Gehülfe nur drei Stiche oder weniger, so ist das Spiel Codille verloren.

Die Matadors und andere Honneurs werden wie gewöhnlich bezahlt, nur mit dem Unterschiede, daß der l'Hombre solche von zwei Gegenspielern, der Gehülfe aber nur von einen erhält, ein verlorenes Spiel wird eben so bezahlt.

Die Bete, und was in dem Satze steht, theilen der l'Hombre und Gehülfe zu gleichen Theilen unter sich; und wenn eine einzelne Marque übrig ist, so erhält solche der l'Hombre.

Wenn das Spiel verlohren geht, so setzen der l'Hombre und Gehülfe die Bete, jeder zur Hälfte; ist es eine ungerade Zahl, so setzt der l'Hombre die eine Marke

Digitized by Google

mehr. Es sei denn, es wäre verabredet worden, daß der l'Hombre die Bete ganz allein setzt.

Wenn ein Fragespiel, Solo oder Spadille forcée, Codille verlohren wird, so theilen sich die Gegenspieler in den Satz oder Bete; bleibt eine Marke übrig, so erhält solche der, welcher den höchsten Trumpf gehabt hat. Ist es ein Solospiel gewesen, das verlohren worden, so daß sich vier Gegenspieler in die Bete theilen, so erhält der dritte, welcher den höchsten Trumpf gehabt, auch eine Marke, wenn nämlich nach der Theilung drei übrig geblieben sind.

Wenn alle fünf Spieler passen, so wird Spadille forcée gespielt; derjenige, welcher solche in der Hand hat, ruft einen König, welcher alsdenn Trumpf macht, und die Honneurs gelten wie im Grand Casco.

Die Spielarten haben folgende Rangordnung:

1. Fragespiel. Der l'Hombre nennt, nach erhaltener Erlaubniß die Trumpffarbe, ruft einen König, der sein Gehülfe ist, die drei übrigen sind Gegenspieler.
2. Mediateur. Wenn der l'Hombre sich nicht getraut, fünf Stiche zu machen; so läßt er sich einen König geben, und giebt dafür eine Karte aus seinem Spiel weg. Er muß nun allein fünf Stiche machen, und die vier übrigen sind Gegenspieler. Wird das Spiel gewonnen, so bezahlt der, so den König gegeben,

Digitized by Google

für den Mediateur nichts, wohl aber für die andern Honneurs; geht das Spiel verlohren, so erhält er die Honneurs für den Mediateur doppelt. Für Mediateur wird halb so viel, als für ein Solo bezahlt.

5. Grand Casco oder Forcée pur tout. Wenn einer die beiden schwarzen Aß hat, und nicht allein spielen kann, so ruft er einen König, welcher Trumpf macht; diese beiden spielen alsdann zusammen, und theilen sich auch in den Gewinn und Verlust des Spiels. Es wird wie ein Solospiel bezahlt.

4. Solo spielt derjenige, welcher glaubt, ohne Hülfe eines andern, fünf Stiche zu machen.

5. Solo tout oder la Vole annoncé. Dieses Spiel geht über alle andere Arten, und wer es ankündigt, muß alle acht Stiche machen. Es wird noch einmal so hoch als ein Solospiel bezahlt.

Derjenige, welcher den gerufenen König bei einem Frageſpiele hat, darf sich solches nicht eher merken lassen, als bis er damit zum Vorschein kommen kann; ob er gleich dem Spieler zum Vortheil spielen und zugeben, und sich dadurch stillschweigend verrathen darf.

Wenn einer Erlaubniß erhalten hat zu fragen, und selbst einen oder mehrere Könige in der Hand hat, so kann er einen von seinen Königen als Gehülfen zu

Digitized by Google

sen; er muß alsdann allein fünf Stiche machen, erhält aber kein Honneur für ein Solospiel; wenn er es aber verliert, so bezahlt er auch keine, sondern setzt nur blos eine Bete.

Es trift sehr oft zu, daß entweder der l'Hombre allein, oder auch er nebst einem Mitspieler die fünf ersten Stiche machen, ehe der gerufene König zum Vorschein gekommen ist, weil er also nicht wissen kann, wer sein Gehülfe ist, so ist es ihm erlaubt, das Spiel zu continuiren, so lange, bis sich der König gezeigt hat. Spielen sie alsdenn aber noch eine Karte aus, so gilt dies für eine Erklärung, daß sie die Vole machen wollen; und können dann nicht mehr abgehen.

Wenn der l'Hombre nebst dem Gehülfen gar keinen Stich machen, so ist es eine Devole, und sie müssen an die drei Gegenspieler die Honneurs dafür bezahlen.

Es hat in Quadrille seinen guten Nutzen, bald Trumpf zu fordern, bei Cinquille ist es noch vortheilhafter, und besonders ist es dem Gehülfen zu rathen, ehe er den gerufenen König spielt, sobald er kann, mit Trumpf zu fordern; weil, wenn solche einigermaßen vertheilt sind, auf dem ersten Stich gleich fünf Trümpfe fallen müssen.

Der l'Hombre zählte nicht nur die Matadors, welche er allein hat, sondern auch die, welche der Gehülfe

Digitized by Google

in der Hand gehabt hat, und beide erhalten die Bezahlung dafür.

Regeln des Quadrille- und Cinquille-Spiels.

1. Es ist nicht erlaubt, die Karten anders als zu Drei und Viere auszugeben, wenn man nämlich mit zehn Karten spielt; mit acht Karten giebt man zweimal drei und einmal zwei, oder zweimal vier Karten; wenn ein oder mehrere Karten verkehrt liegen, oder eine im Spiel fehlt, oder zu viel darin ist, so wird von neuem ausgegeben.

2. Derjenige, welcher die Karten unrichtig ausgiebt, setzt keine Bete, sondern giebt von neuem aus; es sey denn, daß man nöthig findet, hierin etwas anders zu bestimmen.

3. Wenn einer eine Farbe genannt hat, die bleibt Trumpf, ohne daß er solche verändern kann; nennt er zwei Farben, so gilt die erste. Ist es ein Fragespiel, so bedeutet die zuerst genannte Farbe Trumpf und die andere den gerufenen König.

4. Wer einmal sagt, daß er passe, kann nicht mehr spielen, wenn er es auch aus Versehen oder Uebereilung gesagt hat, wer sich aber einmal zu einem

Digitized by Google

Spiele erklärt hat, kann auch nicht wieder zurück treten; sondern er muß das Spiel behalten, und zwar diejenige Spielart, die er genannt hat.

5. Wer alle vier Könige hat, kann eine Dame zur Gehülfin rufen, es sey im Frage- oder Mediateurspiel. Man kann aber weder den König noch die Dame der Farbe rufen, welche Trumpf ist.

6. Wer einen oder mehrere Könige hat, kann auch seinen eigenen König zum Gehülfen rufen; er muß alsdann allein sechs Stiche, oder in Cinquille fünf Stiche machen, und bezahlt auch allein, wenn das Spiel verlohren geht. Für das Spiel bekommt der Hombre kein Honneur, es sei denn, daß er Matadors oder Six premiers habe, welche bezahlt werden.

7. Es wird zwar keine Bete gesetzt, wenn einer ausser seiner Ordnung anspielt; aber wenn der Gehülfe außer der Ordnung einen von den drei Matadors oder den gerufenen König anspielt, um sich zu erkennen zu geben, so können die Spieler alsdenn auf die Vole spielen; das Spiel geht zwar bis zum sechsten Stich seinen Gang fort; wird es gewonnen, so setzt derjenige, welcher den Fehler gemacht hat, eine Bete, wird es verlohren, so setzt er mit

Digitized by Google

dem Hombre zusammen eine, und für sich selbst noch eine Bete.

8. Niemand darf die weggelegten Stiche sich vorzeigen lassen und besehen, als derjenige, welcher Solo spielt.

9. Wer die Trümpfe, welche bereits aus dem Spiele sind, nachgezählt, muß solches heimlich thun, und nicht durch das laute Zählen seine Gehülfen davon unterrichten.

10. Wer eine angespielte Farbe oder Trumpf verläugnet, setzt eine Bete; er kann den Fehler aber noch abändern, wenn zum zweiten Stiche noch nicht ausgespielt worden ist.

11. Wenn der Fehler dem Spiele nachtheilig ist, und es wird noch während dem Spiele bemerkt, so werden die Stiche wieder aufgenommen; ein jeder nimmt seine Karten zurück, und spielt wieder von dem Stiche an, bei welchem der Fehler gemacht worden. Ist aber das Spiel schon geendigt, und der letzte Stich ausgespielt, so können die Karten nicht wieder zurück genommen werden.

12. Wenn ein Spieler seine Karten aufzeigt, ehe das Spiel geendigt ist, so setzt er eine Bete, und es kann nicht auf die Wole gespielt werden; thut es aber einer, der Solo oder allein spielt, so ist es er-

Digitized by Google

laubt, weil er den andern Spielern dadurch nichts schaden kann.

23. Wenn einer Mediateur spielt, so muß der gerufene König offen hingegeben werden, damit solchen die andern Spieler sehen können.

24. Die Matadors und andere Honneurs werden nicht mehr bezahlt, wenn die Karte schon zum folgenden Spiele abgehoben worden, aber die Bete kann der Spieler noch immer ziehen, wenn auch schon das folgende Spiel angefangen ist. Wenn die andern aber den l'Hombre so übereilt haben, daß er nicht Zeit hat, die Honneurs zu fordern, so kann er es noch thun, hat er aber selbst oder sein Gehülfe zum folgenden Spiele abgehoben, so können sie nichts fordern.

25. Wenn der eine Spieler sich hat die Honneurs bezahlen lassen, so hat der andere das Recht, solche auch noch nachzufordern, wenn auch schon das folgende Spiel gespielt wird.

26. Derjenige, welcher Sans prendre spielt muß die Trumpffarbe nennen, ob er gleich ein so großes Spiel hat, daß er es auflegen kann; weil es möglich ist, daß er die eine für die andere Farbe nennt, und dadurch in eine Strafe verfällt.

27. Den Einsatz, die Bete und Frage kann man

Digitized by Google

auch nach einigen Spielen nachfordern; sie haben keine Verfallzeit. Wenn aber ein anderer Spieler schon die Bete gewonnen und gezogen hat, so behält sie dieser auch, weil, wenn er das Spiel verlohren, er eben so viel hätte einsetzen müssen.

28. Wer die Volé unternimmt und nicht ausführt, bezahlt so viel, als er würde erhalten haben, wenn die Vole gewonnen wäre.

29. Sobald der l'Hombre und sein Gehülfe im Quadrille sechs Stiche, und im Cinquille fünf Stiche haben, und den folgenden ausspielen, so ist dies eine Erklärung zur Vole, und kann nicht davon abgegangen werden. Die Gegenspieler können aber so viel Stiche machen, als sie wollen, ohne etwas dafür zu bezahlen, wenn sie die Devole nicht zu Stande bringen.

30. Bei Casco und Spadille forcée ist es zwar erlaubt, aber bei einem Fragespiele kann nicht auf die Vole gespielt werden, wenn nicht vor dem siebenten Stiche die Farbe des gerufenen Königs gespielt worden, und dieser sich gezeigt hat; aber bei Cinquille ist hier eine Ausnahme.

31. Sobald einer etwas redet, um seinen Freund aufzumuntern, auf die Vole zu spielen, so ist es nicht erlaubt, darauf zu spielen; eben so ist es auch nicht

Digitized by Google

erlaubt, seinen Freund zu warnen, nicht weiter zu spielen, indem man sagt: wir haben bereits sechs Stiche. Ueberhaupt muß auf beiden Seiten kein Wort gesprochen werden, was einen Einfluß auf das Spiel haben kann.

22. Wenn einer la Vole annoncee spielen will, so hilft es ihm nichts, wenn er auch neun Stiche macht; es werden ihm weder die Premieres noch Matadors zu Gute gerechnet, er muß vielmehr alles bezahlen, und Vete sagen.

23. Wenn es ausgemacht ist, daß der l'Hombre die Vole allein sagt, so muß der Gehülfe doch die Honneurs zur Hülfte mit bezahlen.

Digitized by Google

Das Whistspiel.

Allgemeine Vorkenntnisse von der Art das Whist zu spielen.

Das Whistspiel wird unter vier Personen gespielt. Diese vier Personen theilen sich in zwei Kompagnien, zwei spielen nehmlich immer zusammen, und sind die Gegenspieler von den zwei andern. Durch das Loos wird es entschieden, welche zusammen spielen, und wer zuerst Karten gibt. Dies geschieht auf folgende Art: Jeder Mitspieler zieht eine Karte aus dem Spiel. Diejenigen zwei, welche die höchsten Karten ziehen, machen die eine Kompagnie, und spielen zusammen; diejenigen zwei, welche die niedrigsten Karten ziehen, machen die andere Kompagnie aus, und spielen gleichfalls zusammen. Das As gilt hierbei nur Eins, und

Digitized by Google

derjenige, welcher die niedrigste Karte zieht, ist der zuerst Gebende.

Es können aber bei diesem Arrangement der Komplignien noch verschiedene Fälle vorkommen, die folgendermaßen zu entscheiden sind;

1) Wenn zwei Spieler zwei gleiche Karten aus den verschiedenen Farben ziehen, welche Karten zwischen den beiden von den andern Spielern gezogenen Karten in der Mitte stehen, so müssen sie noch einmal ziehen, z. B. A zieht Coeur As oder 1, B zieht Coeur 3, C zieht Pique 2, und D zieht Treffe 2; so sind A und B die entgegengesetzten Spieler, und A bleibt der Gebende; C und D ziehen noch einmal, und wer von beiden die höchste Karte zieht, spielt mit B, und der, welcher die niedrigste zieht, spielt mit A.

2) Ziehen hingegen drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte nachher immer noch die höchste oder niedrigste, die drei andern mögen zum zweitenmal eine höhere oder niedrigere gezogen haben. Z. B. A B C ziehen jeder einen Buben, D zieht eine Dame, so müssen A B C noch einmal ziehen, und derjenige, welcher die höchste Karte zieht, spielt mit D, die beiden andern spielen zusammen, und der, welcher unter diesen beiden die niedrigste Karte gezogen

Digitized by Google

hat, ist der Gebende, oder umgekehrt: A B C ziehen jeder eine Dame, D einen Buben, so müssen A B C noch einmal ziehen, und der, welcher die niedrigste Karte zieht, spielt mit D; D aber giebt, weil Karte, er zuerst die niedrigste Karte gezogen hat.

Das Whistspiel wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welchen jeder Mitspieler 13 bekömmt. Die Blätter werden alle einzeln und zwar links herum gegeben. Das letzte, so der Kartengeber bekömmt, ist Trumpf. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der, welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen.

In beiden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander: Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, Zwei. Die vier ersten Blätter, nehmlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors.

Das Whistspiel wird in Robbers eingetheilt. Ein Robber besteht in zwei gewonnenen Partien von drei gespielten, oder in zwei hintereinander gewonnenen Partien. Zehen angelegte Points machen eine

Digitized by Google

Partie aus. 1) Ein Point wird angelegt, für jeden Stich, den die eine Kompagnie mehr als sechs macht; 2) für drei Figuren, die eine Kompagnie zusammen von Trumpf hat, werden 2, und 3) vier Points für alle vier Figuren, d. h. As, König, Dame, Bube, angelegt. Wer zuerst zehn Points angelegt hat, hat die Partie gewonnen.

Eine Partie wird auf verschiedene Art gewonnen:

1) Simple, wenn die Gegner fünf markirt haben,

2) Double, wenn die Gegner nicht mehr als 4 markirt haben,

3) Triple, wenn die Gegner nicht mehr als 2 markirt haben, und

4) Quadruple, wenn sie gar nichts markirt haben.

Die simple gewonnene Partie gilt eins, die Double gewonnene, zwei, die Triple gewonnene, drei, und die Quadruple gewonnene, vier.

Der Robber gilt drei. Wenn ich also z. B. zwei Partien hintereinander Quadruple gewinne, so habe ich einen Robber von elf Points gewonnen.

Digitized by Google

Nähere Erklärung der Anlegetafel.

Man gebraucht vier Marken zum Wahlspiel.

Eine Marke angelegt ● bedeutet Eins.

Zwei Marken in gerader Linie ● ● bedeuten Zwei.

Drei Marken in gerader Linie ● ● ● bedeuten Drei.

Vier Marken in gerader Linie ● ● ● ● bezeichnen Vier; vier zeigt man auch durch folgendes Legen an.

Eine Marke über der geraden Linie bedeutet immer drei, und eine Marke unter der geraden Linie, bedeutet fünf.

Fünf werden daher so angelegt

Sechs ,

Sieben ,

Acht ,

Neun (auf der Linie 1, über der Linie 3, unter der Linie 5.)

Digitized by Google

Kunstausdrücke.

Man bedient sich bei dem Whist folgender Kunstwörter. Einen Inpaß machen, heißt darin eine Farbe anspielen, worin man die höchste Karte nebst der Dritten von der höchsten hat, diese dritte von der höchsten Karte vorsetzet, und es darauf ankommen läßt, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweite von der höchsten ebenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält; so hat man durch diesen Versuch einen Stich mehr erlangt, als man im entgegengesetzten Falle gemacht haben würde.

Forciren nennt man, wenn man seinem Gegner eine Farbe anspielet, darinnen er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen genöthiget oder forciret ist.

Man nennt eine Fortekarte diejenige, die man nicht anders als durch Trumpf stechen kann.

Ein Trick heißt ein jeder Stich, den man als Point anlegt.

Eine Invite machen, heißt eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher als die Sechs seyn darf, und in welcher Farbe man wenigstens eine von den drei ersten Figuren hat.

Digitized by Google

Eine falſche Invite machen, heißt eine Farbe niedrig anſpielen, ohne eine von den drei erſten Figuren zu haben.

Einen Singleton anſpielen, heißt eine Farbe anſpielen, von der man das ausgeſpielte Blatt nur allein in der Hand hatte.

Groß Schlemm machen heißt, wenn ich mit meinem Mitſpieler alle dreizehn Stiche erhalte, und

Klein Schlemm machen, wenn ich mit meinem Mitſpieler zwölf Stiche erhalte, ſo daß die Gegner nur Einen haben.

Groß und Klein Schlemm werden, wird von den beiden Spielern geſagt, die alle dreizehn oder zwölf Stiche verloren haben.

Groß Schlemm gilt ſechs, klein Schlemm drei Points. Es iſt möglich in einem Robber viermal Groß Schlemm zu machen, zwei Partien Quadruple, und folglich überhaupt einen Robber von fünf und dreißig Points zu gewinnen.

Der Robber wird zu Sieben geſpielt, wenn man die Partien ohne Triple und Quadruple und blos Double ſpielt; denn man kann in dieſem Falle nicht mehr als ſieben Points gewinnen.

Der Robber wird zu Eife geſpielt, wenn die Partien auch Triple und Quadruple gewonnen werden

Digitized by Google

können. Man kann alsdann zweimal Quadruple und mit dem Robber Elf Points gewinnen.

Regeln, nach welchen das Whist gespielt werden muß.

1) Beim Ausspielen fängt man gewöhnlich mit der Farbe an, wovon man die mehresten Karten in der Hand hat. Denn hierdurch erlange ich den Vortheil, daß wenn die andern Karten, welche die Mitspieler von dieser Farbe haben, heraus gespielt sind, die mir übrigen nur mit Trumpf gestochen werden können; habe ich aber in keiner Farbe eine von den drei ersten, so muß ich höher als die sechs anspielen.

2) Man spiele die Farbe an, von der man Aß, König, Dame; oder König, Dame, Bube, oder Dame, Bube und Zehne hat. Von fängt in allen drei Fällen mit der höchsten Karte an. Hat man keine dieser dreierlei Art Karten in Händen, so spiele man in derjenigen Farbe an, wo man eine Invite hat; hat man aber fünf der geringsten Trümpfe, und dabei keine Invite in andern Farben; so muß man Trumpf ausspielen. Hiedurch wird man wenigstens den Vortheil erlangen, daß der Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwei Karten, davon

Digitized by Google

ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte As und Dame) zwei Stiche macht.

3) Wer nicht mehr als zwei kleine Trümpfe besitzt, dabei in zwei andern Farben das As und den König, in der vierten aber keine Renonce hat, der muß gleich zu Anfange so viel Stiche machen, als er kann. Bedienet mein Spielgehülfe in einer von meinen Farben nicht, so muß man ihn nicht durch weiteres Spielen einer noch nicht freien Karte dieser Farbe nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen möchte.

4) Es ist selten nöthig und nützlich, die von den Spielgehülfen ausgebrachte Farbe nachzuspielen, es wäre denn, daß eben darauf die einzige Möglichkeit beruhete, ein Spiel zu retten, oder zu gewinnen.

5) Wenn jede der gegeneinander spielenden Parteien fünf Stiche hat, und man ist sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so muß man sich durch die Hoffnung, zwei entscheidende Tricks oder acht Stiche zu machen, nicht abhalten lassen, sie zu nehmen. Denn wenn man den gewissen, entscheidenden Stich verliert; so ist der Unterschied 2, und es verhält sich der Schaden zum Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn es wahrscheinlich ist, entweder sich aus dem

Digitized by Google

Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bei jeden dieser Fälle muß man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren geht.

6) Hat der eine Gegner bereits 6 oder 7, und der andere, an dem das Ausspielen ist, hat noch nichts markirt, so ist es in diesem Falle für den Letztern am besten, einen oder zwei ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, das Spiel, so viel als möglich, zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, man habe die Dame oder den Buben in Trumpf, dabei aber in andern Farben keine gute Karten, so spiele man Trumpfdame oder Trumpfbuben aus, hierdurch wird das Spiel des Kompagnon, wenn er in Trümpfen stark ist, noch stärker; ist hingegen sein Spiel schwach, so verursacht es ihm doch keinen Nachtheil.

7) Hat man 4 markiret, so muß man es sich vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point zu gewinnen, denn dieses rettet die Hülfte des Satzes, um welchen gespielet wird. Diesen Zweck zu erhalten, muß man mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, ob man gleich ziemlich stark darin ist. Hat man eine Honneur nebst 3 andern Trümpfen, so kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

8) Wenn man nur 9 markirt hat, so muß man, ob man gleich stark an Trümpfen ist, dennoch keinen

Digitized by Google

Trumpf ausspielen, wenn man bemerket, daß der Spielgehülfe eine oder die andere von des Gegners Karten trumpfen könne; man gebe ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden; hat man hingegen 1. 2 oder 3 markiret, so muß gerade das Gegentheil geschehen, welches gleichermaßen statt hat, wenn die Partie zu 5, 6 oder 7 markiret stehet; denn in beiden letzterwähnten Fällen spielet man um mehr als einen Point.

9) Hat man die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler, nehmlich der Gegner rechter Hand in derjenigen Farbe, die sein Spielgehülfe angespielet, keine gute Karte vorsetzen könne, so spielet man, im Fall nichts bessers übrig ist, d. h. im Fall man selbst keine hohen und Stichemachenden Karten auszuspielen hat, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus; der Spielgehülfe erlanget dadurch den in No. 2. beschriebenen Vortheil in dieser Farbe. Auch wird der Gegner dadurch öfters genöthiget, die Farbe zu verändern, welches in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schafft.

10) Hat man Aß, König und 4 kleine in Trumpf, so fängt man mit einem der kleinen an, denn es ist eben so möglich, daß der Spielgehülfe einen höhern Trumpf hat, als der, welcher hinter der Hand sitzt,

Digitized by Google

Ist solcher Trumpf in der Hand des Spielgehülfen, so kann man dreimal nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so darf man nicht alle Trümpfe abfordern.

11) Hat man Aß, König, Bube und drei kleine in Trumpf, so fängt man mit dem König an, spielt darauf das Aß, (ausgenommen, wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedient) denn es ist allemal die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

12) Hat man König, Dame und 4 kleine in Trumpf, so muß man mit einem der kleinen anfangen, denn es ist zu vermuthen, daß der Spielgehülfe eine Honneur habe.

13) Hat man König, Dame, Zehne und drei kleine in Trumpf, so fängt man mit dem Könige an; denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweite Fodern der Bube fallen werde, oder daß man, wenn der Gegner wieder Trumpf zuspielet, sowol mit Dame als Zehne einen Stich mache.

14) Wenn man Dame, Bube, und 4 kleine in Trumpf hat, so fängt man mit einem kleinen an, denn es ist zu vermuthen, der Gegner habe eine Honneur.

15) Hat man Dame, Bube, Neune und 4 kleine in Trumpf, so fängt man mit der Dame an, denn

Digitized by Google

es ist wahrscheinlich, das die Zehne auf das zweite Fodern falle. Oder man suche mit dem Buben und der Neune hinter der Hand zu zwei Stichen zu gelangen, so wie es bei No. 13. mit Dame und Zehne möglich ist.

16) Wer Bube, Zehne und 4 kleine in Trumpf hat, fange mit einem kleinen an, nach den No. 14. angegebenen Gründen.

17) Hat man Bube, Zehne, Achte und 3 kleine in Trumpf, so fängt man mit dem Buben an, um zu verhüten, das die Neune keinen Stich mache; es ist sehr wahrscheinlich, daß bei zweimaligem Fordern alle Honneurs fallen müssen.

18) Wenn man 6 Trümpfe von geringerer Benennung hat, muß man mit dem niedrigsten anfangen, es wäre denn, daß man die Zehne, Neune und Achte hätte, und von dem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur aufgewählt worden; in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur vor der Hand ist, spiele man die Zehne zuerst aus; dieses nöthiget den Gegner, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und erlangt dadurch der Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

19) Hat man das Aß, den König und 3 kleine in

Digitized by Google

Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bei No. 14. angegebenen Gründen.

20) Hat man das As, den König, den Buben und zwei kleine in Trumpf, so muß man mit dem Könige anfangen, wodurch dem Kompagnon sehr deutlich zu erkennen gegeben wird, daß man das As und den Buben noch in der Hand übrig behalte. Kommt es darauf zum Ausspielen, so wird er einen Trumpf spielen, und es ist dann zu versuchen, ob der Bube durchgehen könne. Diese Art zu spielen kann keine andre schlimme Folge haben, als wenn etwa die Dame hinter der Hand bei dem Gegner sich unbesetzt befände.

21) Hat man den König, die Dame, und 3 kleine in Trumpf, so fängt man mit einem kleinen an, nach den bei No. 14. angegebenen Gründen.

22) Hat man den König, die Dame, die Zehne und 2 kleine in Trumpf, so mache man mit dem Könige den Anfang, nach den bei No. 20 angegebenen Gründen.

23) Hat man die Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bei No. 14. angegebenen Gründen.

24) Hat man die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit der Dame an, nach den bei No. 15. angegebenen Gründen.

Digitized by Google

25) Hat man den Buben, die Zehne, und 3 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bei No. 13. angegebenen Gründen.

26) Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit dem Buben an, denn bei zweimaligem Fodern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder wenn der Spielgehülfe wieder Trumpf zuspielet, ist zu versuchen, ob man die Achte zwischen der Hand durchbringen könne.

27) Hat man 5 Trümpfe von geringerer Benennung, so ist es am besten mit der niedrigsten anzufangen; es wäre denn, daß man eine Folge hätte, die aus der Zehne, der Neune, und der Achte bestände. In diesem Falle muß man mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang machen.

28) Hat man das Aß, den König, und 2 kleine in Trumpf, so fange man mit einem kleinen an, nach den bei No. 14. angegebenen Gründen.

29) Hat man das Aß, den König, den Buben und einen kleinen Trumpf, so fange man mit dem Könige an, nach den bei No. 15. angegebenen Gründen.

30) Wenn man den König, die Dame und zwei kleine in Trumpf hat, so fängt man mit einem kleinen an, nach den bei No. 15. angegeben Gründen.

Digitized by Google

31) Wenn man den König, die Dame, die Zehne und einen kleinen Trumpf hat, so fange man mit dem Könige an, und erwarte, daß der Spielgehülfe wieder Trumpf zuspiele, damit man, um den Buben zu stechen, oder fallen zu machen, die Zehne aufzusetzen versuchen könne.

32) Wenn man die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen in Trumpf hat, so mache man mit der Dame den Anfang, damit man die Zehne verhindere, einen Stich zu machen.

33) Wenn man den Buben, die Zehne und 2 kleine in Trumpf hat, so fange man mit einem kleinen an, nach den bei No. 14 angegebenen Gründen.

34) Wenn man den Buben, die Zehne, die Achte und einen kleinen Trumpf hat, so macht man mit dem Buben den Anfang, daß die Neune einen Stich mache.

35) Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf, so fängt man mit der Zehne an. Es bleibet dadurch dem Spielgehülfen frei gestellt, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

36) Hat man die Zehne und 3 keine in Trumpf, so mache man mit einem kleinen den Anfang.

37) Wer das As, den König und 4 kleine in Trumpf, und dabei auch gute Karten in einer andern

Digitized by Google

Farbe hat, der muß zuförderst dreimal Trumpf fordern, wenn nicht die zahlreiche andere Farbe getrumpft werden soll.

38) Wer den König, die Dame und 4 kleine in Trumpf hat, nebst guten Karten in einer andern Farbe, der spiele mit dem Könige Trumpf aus, weil, wenn man zum zweitenmale wieder zum Ausspielen gelanget, man dreimal wird fordern können.

39) Wenn man den König, die Dame, die Zehne und 3 kleine in Trumpf hat, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweite Fordern fallen werde, und lasse es nicht darauf ankommen, wie man etwa mit Dame und Zehne zwischen der Hand zu zwei Stichen gelangen möge, aus Besorgniß, die zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpft werden.

40) Hat man die Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man einen kleinen Trumpf aus.

41) Hat man die Dame, den Buben und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweite Fordern die Zehne fallen werde. Man lasse es nicht darauf ankommen,

Digitized by Google

mit Buben und Neune zwischen der Hand zu zwei Stichen zu gelangen, sondern spiele zum zweitenmale Trumpf, aus den oben bei No. 3. angegebenen Gründen.

42) Hat man den Buben, die Zehne und drei kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man einen kleinen Trumpf aus.

43) Hat man den Buben, die Zehne, die Achte und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spiele man mit dem Buben Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweite Fodern fallen werde.

44) Hat man die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Karten in andern Farben, so spiele man mit der Zehne Trumpf an.

45) In den Folgekarten, die Trumpf sind, muß man mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen; in Folgekarten, die nicht Trumpf sind, wird die niedrigste ausgespielt, wenn man 5 Karten hat; hat man aber 3 oder 4, so spielt man die höchste Folgekarte aus.

46) Wenn man stark in Trümpfen ist, daß heißt, wenn man

Aß, König und 3 kleine in Trumpf,

König, Dame und 3 kleine,

Digitized by Google

Dame, Bube und 3 kleine,
Dame, Zehne und 3 kleine,
Bube, Zehne und 3 kleine,
Dame und 4 kleine,
Bube und 4 kleine,

hat, so muß man nicht eilen, Stiche zu machen.

47) Man spielt gern eine Farbe, darin man das Aß hat, wenn die Farbe nur aus 2 Karten bestehet; hingegen spiele man die Farbe, worin man ein Aß hat, nicht an, wenn man in einer andern Farbe 4 oder mehrere Karten hat, darin man am stärksten ist. Man spielt vorzüglich gern eine Farbe an, worin man Dame, Buben und Zehne hat. Mit der Dame fange man an, hat mein Mitspieler das Aß und mein Gegner zur linken Hand den König, so ist dieser immer eingefangen.

48) Wenn linker und rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt ist, z. B. das Aß zur rechten Hand, und man hat in Trumpf nur die Zehne und Neune, dabei Aß, König und Dame in einer andern Farbe, und die 2 übrigen Karten haben keinen Werth, so fange man mit dem Aß derjenigen Farbe an, worin man Tertia Major hat. Dieses belehret den Gehülfen von der Uebermacht in dieser Farbe; man spiele alsdann die Trumpf Zehne, denn der Gehülfe kann

Digitized by Google

doch etwa König, Dame, Bube in Trumpf, oder 2 Honneurs zugleich haben. Beständen letztere in König und Buben, so wird der Gehülfe die Zehne gehen lassen, und hernach, wenn er zum Ausspielen kömmt, so nimmt man die Trumpf Neune, wodurch der Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise kann man des Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame zur rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zur rechten Hand die Zehne aufgewählt, und man hat den König, den Buben, die Neune und zwei kleine in Trumpf, nebst 2 Karten von keinem Werthe, so spielt man den Trumpfbuben an, damit die Zehne keinen Stich mache; man behält auch außerdem die Zehne in seiner Gewalt, wenn man, im Fall der Gegner wieder Trumpf zuspielet, mit der Neune das oben erklärte Inpaß macht. Ein Gleiches hat man bei der zur Rechten aufgewählten Trumpfneune zu beobachten.

49) Hat man in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und der Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so muß man den König nicht aufsetzen, es wäre denn, daß man nöthig hätte, an das Ausspielen zu kommen; denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat,

Digitized by Google

weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bei der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, imgleichen mit dem Buben und der Zehne, denn durch das Aufsetzen der letztern wird man zu sehr verrathen, daß man in solcher Farbe schwach sey.

30) Wenn eine Farbe, darin man nur Dame, Buben und Zehne hat, zum zweitenmale ausgebracht wird, so muß man Dame, Bube und Zehne vorsetzen, um das Aß oder den König herauszubringen.

31) Man muß die Uebermacht in der Farbe seines Gegners, so wenig als möglich aus den Händen lassen, weil man, wenn man alle seine hohe Blätter wegspielt, und der Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf hat, in Gefahr kommt, drei Stiche zu verlieren, indem man sich einen zu gewinnen bemühte.

32) Wenn mein Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darin ich Aß, König und Dame habe, muß ich lieber das Aß als die Dame aufsetzen, weil solches dem Gegner ein Blendwerk macht, woran in diesem Falle so viel gelegen ist, das man nicht achten muß, den Gehülfen zugleich zu täuschen.

33) Es ist nur dann rathsam, sich merken zu lassen, in welcher Farbe man am stärksten ist, wenn

Digitized by Google

man nur eine zahlreiche Farbe hat; spielt man nun Trumpf aus, um diese Farbe einzubekommen, so giebt man zu erkennen, daß man gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet; ist man aber in allen Farben stark, so hat man nicht nöthig zu entdecken, in welcher man eigentlich am besten ist.

54) Um seinen Kompagnon behülflich zu seyn, daß ihm in seiner zahlreiche Farbe so viel Stiche als möglich eingehen, so muß man ihn zuförderst nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; Hernach, wenn man weniger Karten in einer Farbe hat als der Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter, das Ausspielen bei ihm zu erhalten suchen, u. s. w.

55) Wenn mir zur rechten Hand die Dame aufgewählt worden ist, und ich Aß, Zehne, einen kleinen, oder König, Zehne und einen kleinen in Trumpf habe, mein Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielet, so muß ich ihn gehen lassen, denn ich kann dadurch leicht einen Stich gewinnen, hingegen niemals etwas verlieren.

56) Es kömmt beim Whistspiel überhaupt alles auf folgende Regeln an:

a) Daß man mit größter Aufmerksamkeit auf alle Karten acht giebt, um immer zu wissen, wie viel Karten von einer Farbe, und von welcher Qua-

Digitized by Google

Qualität, heraus sind. Ohne diese Aufmerksamkeit kann man nie wissen, ob diese oder jene Karte eine Fortekarte sey oder nicht;

b) Daß man genau die Trümpfe zähle. Unterläßt man diese Vorsicht; so wird man stets bei dem Spiele im Finstern tappen und nicht wissen, ob man die in Händen habende Fortekarte ausspielen könne oder nicht, ohne zu fürchten, daß sie getrumpft werde.

c) Da fast jedes Spiel etwas Eigenthümliches und eine besondere Lage hat; so kömmt es dabei hauptsächlich auf eine gute und richtige Beurtheilungskraft und auf eine angestrengte Aufmerksamkeit an. Man muß sich bei seinem Spiel genau nach dessen Lage, nach dem was für Karten die Mitspieler oder die Gegner zugeben oder abwerfen; nachdem wie man in der Partie stehe, richten und sein Spiel darnach zu touriren wissen.

57. So gehört es z. B. mit zu den Regeln, daß ich die Farbe, welche mein Mitspieler abwirft, nicht ausspiele. Er giebt mir durch das Abwerfen einer Farbe zu erkennen, daß er darin wenig oder gar nichts habe, und eine andere Farbe von mir angespielt werden soll.

58. Wenn ich ferner z. B. so schlechte Karten habe,

Digitized by Google

daß ich fürchten muß, groß oder klein Schlemm zu werden; jedoch bei diesen sehr schlechten Karten in einer Farbe einen König mit 2, 3, 4 und mehreren niedrigen Karten besetzt habe; so würde ich nicht auf diesen König inviriren, sondern lieber jede andre Farbe anspielen, um dadurch, daß ich zur Hinterhand komme, meinen einzig abzusehenden Stich auf den König zu erhalten.

So lassen sich dergleichen Fälle unendlich viel gedenken; es ist aber nicht möglich sie alle auf einander zu setzen; Uebung und eigne gesunde Beurtheilung müssen einen guten Spieler bilden.

Gesetze des Whistspiels.

1) Wenn einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte ausspielt, so hat jeder seiner Gegner das Recht zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verlengnen. Oder wenn einer der Gegenpartei am Ausspielen ist, kann er von seinen Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.

Digitized by Google

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Strich umgekehret, und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder sein Gehülfe von neuem ausgespielet hat.

3) Wenn jemand verleugnet hat, kann die Gegenpartei 2 Points markiren, und hätte dieser Strafe ungeachtet, dennoch der verleugnete Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur 9 markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4) Wenn jemand seinen Gehülfen des Aussagens wegen zurufe, da die Partie zu mehr oder weniger als 2 markiret stehet, so kann jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beiden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

5) Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Aussagens wegen rufen solle.

6) Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr markirt werden, es wäre denn, daß man solches schon zuvor gemeldet hätte.

7) Wenn jemand eine Karte auf den Tisch fallen

Digitized by Google

läßt, daß sie gesehen wird, so stehet einem jeden Gegner frei, solche Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigem Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8. Wenn jemand verleugnet, solches aber anzeigt, ehe die Karten umgewandt worden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe; oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebe, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verleugnen dadurch verursacht werden.

9. Wenn bei dem Geben eine Karte umgekehrt wird, stehet es der Gegenpartei frei, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle; vorausgesetzt, daß noch keiner seine Karten besehen hat. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10. Wenn das As oder eine andere Farbe ausgespielt wird, und der letzte Spieler giebt bei, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun

Digitized by Google

in der angespielten Farbe Renonce haben, oder nichts, weder trumpfen, noch sonst übersteichen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11. Wenn in dem Spiele Karten ein Blatt umgekehrt liegt, so muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzte Karte ist.

12. So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschieht solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweitenmale. Wenn bei dem Geben ein Blatt umgekehret wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

13. Wenn eine Karte ausgespielet worden, und einer der Gegner vor der Hand zugiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

14. Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Karten empfangen hat. Hat er deren nur 12, und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deshalb nicht ungültig, und derjenige, so mit 12 Karten spielet, ist überdem der Strafe des Verleugnens unterworfen, wenn er wirklich verleugnet

Digitized by Google

hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14 Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.

15. Wenn jemand in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten entdeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so haben die Gegner das Recht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielet werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur daß kein Verleugnen dadurch verursachet werde.

16. A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielet Treffe an, B wirft eher als der Gegner C bei. In diesem Falle hat D das Recht, eher als sein Gehülfe C aufzugeben, weil B außer seiner Ordnung gespielet hat.

17. Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karte aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeiget, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt.

18. So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausspielen will.

19. Wenn, da die Partie zu 8 markiret stehet, jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft,

Digitized by Google

und dieser antwortet, beide Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, und daraus erhellet, daß die Gegenpartei nicht an 2 Honneurs rechnen könne; so können sie mit einander zu Rathe gehen, ob von neuem gegeben werde, oder ob das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.

20. Antwortet jemand, und hat doch keine Honneur in der Hand, so können die Gegner mit einander zu Rathe gehen, ob von neuem gegeben werden solle, oder nicht.

21. In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darein willigten.

22. Derjenige, welcher gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf dem Tische zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kömmt. Nachdem er aber solchen Trumpf unter sein Karten gestecket, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählet worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sei. Dieses Gesetz ist zu dem Ende angenommen, daß der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

Digitized by Google

Das Bostonspiel.

1. Das Bostonspiel wird mit 52 Karten unter 4 Personen gespielt. Die Karten gelten wie im Whist, wo das Aß die höchste, und die Zwei die kleinste ist.

2. Man zieht, wie gewöhnlich, um den Platz, auf 4 hingelegte Karten.

3. Die Preferenz wird durch Abschlagen der Karte, nach der Reihe der sitzenden Spieler bestimmt, da denn das erste Aß, couleur superieure, oder die höchste Farbe, und der, dem solches zufällt, der Zuerstgebende ist.

4. Die andere rothe oder schwarze Farbe ist die gewöhnliche oder zweite Couleur. Ein Spiel in jener Farbe überbietet diese und beide überbieten das nicht aufgeschlagene Roth oder Schwarz.

5. Die blaue oder rothe Karte, mit der man zu

Digitized by Google

geben anfängt, muß man während der ganzen Partie behalten, auch solche, wenn sie verwechselt ist, wieder nehmen.

6. Man giebt einzeln, oder zu 2, höchstens zu 3 Karten, wie jeder Gebende will, links herum, wie im Whist.

7. Der Gebende setzt jedesmal 4 Marken, und mit diesen Sätzen und dem Bloch oder Stammbete, den man zu 3 Marken anzunehmen pflegt, steigen bei verlornen Spielen die Remisen oder Bete, eben wie im l'Hombre.

8. Wer vergiebt, eine Karte umschlägt u. s. w., giebt von neuem und setzt den Satz noch einmal.

9. Liegt eine Karte verkehrt im Talon, so wird von neuem gegeben.

10. Den Trumpf oder a tout, bestimmt der Spieler selbst, sobald die übrigen Personen gepaßt haben. Die Miseres haben keinen Trumpf.

11. Jedes Spiel wird ohne fremde Hülfe gespielt, so daß man immer 3 Gegenspieler hat.

12. Wer dem Geber gegenüber sitzt, mischt die andern Karten, und wer dem Spieler gegenüber sitzt, ist verbunden die Stiche des Gegenspiels zu sammeln.

13. Wenn von Allen gepaßt wird, so setzt jeder 2 Marken in den Topf, und es wird von neuem gegeben.

Digitized by Google

14. Man wirft sich zum Spieler auf, indem man die Zahl der Stiche, welche man zu machen sich getrauet, angiebt, oder indem man die Art und Weise, wie man keinen Stich machen will, bestimmt.

15. Das kleinste Spiel ist Boston, oder 5 Stiche, welches, so wie alle andern Stichspiele, mit Couleur, oder Superieure, aufgeboten wird. Das zweite, klein Misere oder kein Stich. Das dritte, groß Boston oder 6 Stiche u. s. w., wie die Folge in der nachstehenden Tabelle ergiebt.

16. Beim Ueberbieten giebt man nur im allgemeinen die Farbe an und bestimmt erst die bessere, wenn der Anbietende das Spiel selbst in einer Farbe behalten will.

17. Alle Miseren sind stichlose Spiele. Bei dem kleinen Misere darf der Spieler eine Karte verdeckt aus der Hand legen; bei groß Misere aber mit sämmtlichen 13 Karten keinen Stich machen. Bei klein Misere partout oder ouverte (oder Misere sur Table,) legt er eine Karte verdeckt aus der Hand, die andern 12 aber offen auf den Tisch; und bei groß Misere ouverte (oder Nullissimo) müssen alle 13 Karten aufgedeckt werden.

Zur Probe einige Spiele, die vorgekommen und gewonnen sind:

Digitized by Google

a) In Pique: A. B. 5. 3. 2. In Coeur: B. 8. 7. 3. 2. In Treffe: 5. 2.

b) In Coeur: B. 8. 3. 2. In Pique 4. 3. In Carreau: B. 7. 4. 2. In Treffe: 4. 2.

c) In Pique: K. 4. 3. 2. In Coeur: K. D. B. 8. 7. 4. 3. 2.

Unvertierbar würde z. B. seyn:

a) In Pique: A. B. 10. 7. 6. 3. 2. In Coeur: 8. 4. 3. 2. In Treffe: 4. 2.

18. Die drei Arten der Misere forcée darf man auch sogleich angeben, wenn man sein Spiel sicher genug hält, ohne erst durch 7, 9, und 11 Stiche dazu gezwungen zu seyn. Sie gehen eben wie die übrigen Miseres, und werden blos höher bezahlt.

19) Das angesagte Spiel ist man verbunden zu spielen, wenn man gleich fände, daß es zu hoch angegeben sey.

20. Wer die angegebene Zahl der Stiche nicht liefert, oder bei Misere einen Stich macht, setzt Bete und bezahlt das Spiel.

21. Wer ein kleines Spiel ansagt, kann sich selbst nicht eher steigern, als bis er von einem andern überboten wird.

22. Mehr als man angesagt hat, wird nicht bezahlt.

Digitized by Google

23. Alle Farben müssen bedient werden, doch braucht man bei Renoncen nicht mit Trumpf zu stechen.

24. Das Verläugnen einer Farbe, die man hat, macht das Spiel gewonnen oder verloren, und der Gegenspieler der ein solches Versehen macht, muß selbst die abgehende Bete ersetzen.

25. Wer Misere Ouverte spielt, kann niemals durch falsches Verläugnen sein Spiel verlieren, indem die Pflicht der Gegenspieler erfordert, solches vor dem Umlegen des Stiches redressiren zu lassen.

26. Das Schicksal eines Stiches ist entschieden, wenn solcher entweder umgelegt oder wenn schon von neuem angespielt ist. Bevor eins von beiden geschehen ist, darf man zwar, wenn man hätte bekennen müssen, die falsche Karte wieder aufnehmen; aber man kann nun den Stich nicht übernehmen, wenn man geringere Karten hat. Sonst kann eine Karte, die einmal aus der Hand ist, nicht wieder aufgenommen werden.

27. Hätte jemand im Anfange falsch angespielt, als ob er der Erste sei, und der Stich ist umgelegt oder es ist von neuem angespielt, so bleibt es bei dieser Ordnung.

28. Eine Farbe, welche jemand falsch anspielend gezeigt hat, darf der Mitspieler in derselben Tour nicht anspielen.

Digitized by Google

29. Alle Stiche müssen sogleich umgelegt werden, und den neuesten Stich darf man nur nachsehen, so lange noch nicht wieder angespielt ist.

30. Wenn ein Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor geendigtem Spiele — es wäre denn, daß der Spieler selbst seine Karte schon gezeigt hätte — auflegt, so macht er dadurch das Spiel gewonnen und ist schuldig die abgehende Bete zu ersetzen.

31. Wer ganz hinter der Hand, oder mit der vierten Karte, dem Misere-Spieler einen Stich abnimmt, den er ihm lassen konnte, ersetzt, wenn das Spiel nicht sonst capot gemacht wird, die abgehende Bete und bezahlt allein.

32. Wenn der Spieler sein Spiel als verloren aufwirft, so setzt er Bete, wenn sich gleich nachher zeigen sollten, daß es würde gewonnen seyn.

33. Die höchsten Bete werden zuerst abgespielt.

34. Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen; thut es der Spieler selbst, so hat er damit der Hinterhand entsagt.

35. Eine unrichtige Karte, die sich erst nach dem Anspielen entdeckt, kann dem Spieler nicht schaden; wird aber seine eigne Karte nach dem Anspielen unrichtig befunden, so bezahlt er das Spiel und setzt Bete.

Digitized by Google

Das Boston spielt, wie man weiß, auf den Englisch-Nordamerikanischen Krieg an, und Boston ist bekanntlich die Stadt, wo die Feindseligkeiten den Anfang nahmen. Concordia war das Resultat der Revolution: dreizehn vereinigte Staaten. — Es läßt sich übrigens, so verwickelt es aussehen mag, in einer Viertel- oder halben Stunde erlernen; nur versteht sich, daß hier vom Spiele im Ganzen die Rede ist, denn die unzähligen Feinheiten, die es besonders für die Gegenspieler hat, zu detailliren, würde unmöglich seyn.

Das Gegenspiel hat ein vorzügliches Interesse und erfordert viel Aufmerksamkeit. Nur Regeln darüber aufzustellen, ist schwer. Man könnte zwar als Regel angeben, daß man z. B. nicht leicht eine Farbe anspielen müsse, wovon man nur das As, und keine Suite hat; daß man, vorzüglich wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, gerne solche Farben anspiele, wovon man wenige oder nur geringe Karten hat; daß man ihn gern in den Surcoup setze u. s. w. Oder beim Misere z. B. Daß man sich Renoncen zu machen suche; daß man den Misere-Spieler so selten als möglich hinter die Hand kommen lasse, sondern ihn in der Mitte behalte *); daß man ihm, besonders wenn er die

*) Diese Regel möchte fast auf alle Spiele pas-

Digitized by Google

zweite Karte aufgeben muß, klein vorspiele; daß man immer gern nachspiele, was der Erste angespielt hat, u. s. w. Aber auch diese Regeln leiden ihre Ausnahmen, und ein aufmerksamer Spieler wird ohnehin sich bald seine Principia selbst bilden und sich die Modifikationen zu machen wissen. Vor allem wird er sich bei dem, oft so sehr interessanten Gegenspiele bei Misere Ouverte, einen richtigen Plan machen. Dies besonders will reiflich überlegt seyn. — Daß man nicht mit dem zweiten oder dritten male das Spiel aufgeben, sondern erst in den Geist desselben eindringen müsse, um Geschmack daran zu finden, versteht sich von selbst.

Die Bezahlung der Spiele

ergiebt der mit A bezeichnete Zahlungs-Tarif, den man auf Pappe geklebt, zur Hand haben kann. Will man aber Honneurs und Ueberstiche gelten lassen, so muß man nach der folgenden Tafel spielen; wiewol man auch in Ansehung der Honneurs sich bei jeder Tabelle über ein Bestimmtes vereinigen kann.

---

passen, und bei allen gleich wichtig seyn. Man spielt immer unsicher, wenn man immer in der Mitte bleibt. Ja, es kann Fälle geben, da man seinem Freunde sogar ein As abstechen muß, um jenen Zweck gegen den Stichspieler zu erreichen.

Digitized by Google

Das Boston spielt, wie man weiß, auf den Englisch-Nordamerikanischen Krieg an, und Boston ist bekanntlich die Stadt, wo die Feindseligkeiten den Anfang nahmen. Concordia war das Resultat der Revolution: dreizehn vereinigte Staaten. — Es läßt sich übrigens, so verwickelt es aussehen mag, in einer Viertel- oder halben Stunde erlernen; nur versteht sich, daß hier vom Spiele im Ganzen die Rede ist, denn die unzähligen Feinheiten, die es besonders für die Gegenspieler hat, zu detailliren, würde unmöglich seyn.

Das Gegenspiel hat ein vorzügliches Interesse und erfordert viel Aufmerksamkeit. Nur Regeln darüber aufzustellen, ist schwer. Man könnte zwar als Regel angeben, daß man z. B. nicht leicht eine Farbe anspielen müsse, wovon man nur das As, und keine Suite hat; daß man, vorzüglich wenn der Spieler gleich hinter der Hand sitzt, gerne solche Farben anspiele, wovon man wenige oder nur geringe Karten hat; daß man ihn gern in den Surcoup setze u. s. w. Oder beim Misere z. B. Daß man sich Renoncen zu machen suche; daß man den Misere-Spieler so selten als möglich hinter die Hand kommen lasse, sondern ihn in der Mitte behalte *); daß man ihm, besonders wenn er die

*) Diese Regel möchte fast auf alle Spiele pas-

Digitized by Google

zweite Karte aufgeben muß, klein vorspiele; daß man immer gern nachspiele, was der Erste angespielt hat, u. s. w. Aber auch diese Regeln leiden ihre Ausnahmen, und ein aufmerksamer Spieler wird ohnehin sich bald seine Principia selbst bilden und sich die Modifikationen zu machen wissen. Vor allem wird er sich bei dem, oft so sehr interessanten Gegenspiele bei Misere Ouverte, eine richtigen Plan machen. Dies besonders will reiflich überlegt seyn. — Daß man nicht mit dem zweiten oder dritten male das Spiel aufgeben, sondern erst in den Geist desselben eindringen müsse, um Geschmack daran zu finden, versteht sich von selbst.

Die Bezahlung der Spiele

ergiebt der mit A bezeichnete Zahlungs-Tarif, den man auf Pappe geklebt, zur Hand haben kann. Will man aber Honneurs und Ueberstiche gelten lassen, so muß man nach der folgenden Tafel spielen; wiewol man auch in Ansehung der Honneurs sich bei jeder Tabelle über ein Bestimmtes vereinigen kann.

---

passen, und bei allen gleich wichtig seyn. Man spielt immer unsicher, wenn man immer in der Mitte bleibt. Ja, es kann Fälle geben, da man seinem Freunde sogar einAs abstechen muß, um jenen Zweck gegen den Stichspieler zu erreichen.

Digitized by Google

Die Progression, die man aber nur mit Weglassung der Miseren beurtheilen sollte, hätte wohl in den vorletzten Spielen stärker seyn müssen, aber die Points würden alsdann zu hoch gestiegen seyn. Aus gleicher Ursache, und um der Simplicität nicht zu schaden, fällt auch das Bezahlen der Ersten und Matadore und die Codille weg. Ueberdem kömmt das eigentliche Verhältniß der höhern Spiele, da sie seltner vorkommen, in keinen wesentlichen Betracht.

Der höchste Verlust nach der beigefügten Tabelle, mag vielleicht in einer Periode von 3 Stunden, zwischen sämmtlich guten Spielern, 400 Marken betragen, wonach man also die Bezahlung derselben bestimmen kann. Mehr als das, würde nur die Folge einer ausgezeichnet unglücklichen Karte seyn.

Tri = Boston.

Man spielt auch das Boston zu Dreien. Es werden alsdann alle Careaus, bis auf das As, König, Dame, und von den übrigen 3 Farben, die Zweien herausgeworfen, da denn Careau Couleur und Coeur die Superieure ist. Dies Verhältniß zieht man, bei einiger Erfahrung, dem umgekehrten, welches man sonst gewöhnlich annahm, vor. Ob man die Miseren noch

Digitized by Google

noch einmal so hoch bezahlen und dabei dem Miserespieler die Freyheit lassen will, den Anspielenden zu benennen und sich dadurch den Vortheil der Hinterhand zu verschaffen, hängt von beliebiger Bestimmung ab. Man pflegt, um es den l'Hombrespielern zu erleichtern, das Tri-Voston rechts herum gehen zu lassen. Sonst gehet es eben wie das Spiel zu Vieren, jedoch bei weitem höher, und wohl auf 500 Marken und darüber. Es soll aber nur wenigen lange interessant bleiben. Zwar kann man nicht leugnen, daß es ebenfalls, da es hier so sehr darauf ankommt, sich Forten zu machen und die Hinterhand zu gewinnen, und weil die Carreauspiele ihre ganz eigne Manier erfordern, viele eigenthümliche Feinheiten hat; indessen verliert es schon dadurch sehr, daß die Miseres seltner vorkommen, auch nicht so viel Kunst des Gegenspiels erfodern, und im Ganzen wird man finden, daß man hier verhältnißmäßig mehr, wie sonst, von einem glücklichen Kartenwurfe abhängt. Zur Abwechslung aber, und wenn der Vierte fehlt, läßt sich immer eine solche Partie machen.

Digitized by Google

Boston Whist.

Wenn von den angegebenen Sechspielen: Boston, Gr. Boston, Independance, eins angesagt und nicht überboten ist, so bestimmt der Spieler den Trumpf und zeigt dabei zugleich an, daß er allein spielen wolle. Zeigt er aber dies nicht, so wird vorausgesetzt, daß er einen Gehülfen (Aide oder Soutien) verlange.

Es wird also in gleicher Ordnung noch einmal herumgefragt und wer nun mitspielen will, sagt: Whist! Er kann sich aber nicht eher dazu erbieten, als bis ihn die Reihe trift.

(In einigen Gegenden Deutschlands verbittet der Hauptspieler das Whist nicht gleich bei der Bestimmung des Trumpfs, sondern es wird jedesmal herumgefragt: ob jemand mitspielen wolle? und wann nun Whist gesagt ist, steht es ihm frei, dasselbe anzunehmen, oder auszuschlagen.)

Die Abweichungen vom Boston sind folgende:

1. Der Aide muß zu Boston 5, zu jedem der folgenden drei Spiele aber 4 Stiche liefern; indeß sind auch die Spiele gewonnen, wenn beide Spieler zusammen bei Boston 8, bei gr. Boston 10, bei Independance 11,

Digitized by Google

und bei Gr. Independance 18 Stiche liefern und sie theilen sodann die Bezahlung und die Remise unter sich.

2. Werden wenigere, als die erforderlichen, Stiche gemacht, so ist das Spiel verloren und der, welcher seine Anzahl nicht geliefert hat, bezahlt das Spiel (wiewol, nach billigern Grundsätzen, bios an die beiden Gegenspieler) und sehr Bete. Fehlt beiden etwas an der erforderlichen Zahl, so setzen auch beide.

Wenn beide Spieler mehr Stiche machen, als sie zu liefern schuldig waren, so kommen ihnen Ueberstiche in der Berechnung zu gute; liefern sie aber weniger, so müssen sie dagegen die Unterstiche bezahlen; nur pflegt man hierbei den ersten fehlenden Stich für das verlorne Spiel zu rechnen und also nicht mitzuzählen.

4. Honneurs sind, eben wie im Whist, As, König, Dame und Bube in Trumpf. Drei dieser Karten machen zwei Honneurs und allen machen vier. Beim Whist werden diese Honneurs aus beiden Karten zusammen gezählt.

5. Die Points werden nach dem Verhältnisse des angesagten Spiels, nach der Zahl der gelieferten Stiche (oder wenn mehr wie einer fehlt, mit den dazu gerechneten Unterstichen), und den Honneurs aufsummirt.

Der Tarif B liegt bei der Bezahlung zum Grunde,

Digitized by Google

und einige Beispiele werden die, dem Anschein nach verwickelte Berechnung deutlich machen. Nur ein Paar Erklärungen müssen noch vorausgehen:

Die in dieser Tabelle bemerkte Zahl ist nicht die Zahl der Marken, sondern die Zahl, mit welcher die aufsummierten Points multiplicirt werden; und

Die alsdann herausgebrachte Summe wird nach Zehnern reducirt, so daß jeder Zehner eine Marke kostet. Fünf und darüber gilt für einen Zehner.

Wenn also z. B. Boston angesagt war und es sind 9 Stiche gemacht, so kommt es nur auf die Farbe an. War es in der zweiten Farbe, so heißt der Multiplicator 3; 3 mal 9 machen 27 oder 3 Zehner, weil 7 für voll gerechnet wird, mithin auch 5 Marken. Wären aber 4 Honneurs im Spiele gewesen, so ist die Summe der Points so viel höher, nemlich 13; 3 mal 13 machen 39 mithin 4 Zehner oder 4 Marken. In der besten Farbe würde mit 4 multiplicirt seyn, da denn bei 9 Points, 36 oder 4 Marken, bei 13 Points, 52 oder 5 Marken zu bezahlen gewesen wären.

Ferner: war Independance angesagt und mit Whist gespielt, so mußten 11 Stiche geliefert werden. Sind aber nur 7 gemacht, so müssen (weil ein Stich für das verlorne Spiel zu gute gerechnet wird) 5 Unterstiche bezahlt werden; mithin beträgt die Summe der Points

Digitized by Google

24. Sind 5 Figuren im Spiele gewesen, so beträgt sie 26. Diese Zahl wird in gewöhnlicher Farbe, wie die Tafel zeigt, mit 6 multiplicirt; 6 mal 16 geben 96, mithin zehn Zehner. In der zweiten würden mit 9 vervielfacht, 144 oder 14 Zehner, und in der besten, mit 12 multiplicirt, 192 oder 19 Zehner herauskommen.

Bei den Miseres ist schon die Zahl der Marken benannt.

Man thut wohl, diese Tabelle bei Boston Whist zum Grunde zu legen, denn sie hat das richtigste Verhältniß und es scheint auch auf andere Weise, als durch eine solche Berechnung keine richtige Progression möglich zu seyn.

Die Multiplikatoren bei den ersten vier Stich Spielen, sind leicht im Kopfe zu behalten und so kann man sich der Mühe überheben, die Tabelle oft zu gebrauchen; indeß ist zur Bequemlichkeit Anderer, eben dieser Tarif unter C, nach Marken ausgerechnet zu finden.

Ob man, wie oben, beim Boston, angezeigt ist, zwei beständige Farben wählen, oder durch das oberste Blatt der dem Geber gegenüber liegenden Karte, die Farbe bei jedem Spiele von neuem bestimmen lassen will, hängt von bloßer Willkühr ab.

Digitized by Google

Die für den zufälligen Schlemm angesetzten 10 und 12 Marken werden, als eine Prämie, überher bezahlt, nachdem Ueberstiche und Honneurs schon berechnet sind.

Von den Raisons bei Boston-Whist läßt sich im allgemeinen sagen, daß, wenn Spieler und Soutien gegen einander über sitzen, die Regeln des gewöhnlichen Whistspiels statt finden. Wenn sie aber neben einander sitzen, so muß die Kunst der Vorhand hauptsächlich darauf gerichtet seyn, den Gegnern die großen Karten aus der Hand zu spielen, damit die Hinterhand, wenn sie nicht überstechen kann, wenigstens ihre Könige, Damen u. s. w. frei mache; die Hinterhand dagegen, muß sich bemühen, die Vorhand sicher anzubringen, damit sie nicht aufgeopfert, oder ihre guten Karten den Gegnern in die Hände gespielt werden.

Wenn übrigens das Spiel an sich bereits verloren ist, so muß kein Mitspieler es dem andern verdenken, wenn er sich frei zu spielen sucht; wenigstens kann eine gewisse Mäßigung und Schonung des Gehülfen, die auch hier anwendbar bleibt, nicht als Pflicht gefodert werden.

Digitized by Google

A.

Boston.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken: Simp.	Coul.	Sup.
5	Boston		2	4
	Petite Misere	4		
6	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. Misere	8		
7	Independance	8	10	12
	Gr. Misere forcee	12		
8	Gr. Independance	12	16	20
	Pet. Misere ouv.	20		
9	Philadelphia	20	26	32
	Pet. Mis. ouv. forc.	32		
10	Gr. Philadelphia	32	40	48
	Gr. Misere ouverte	48		
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Mis. ouv. forc.	72		
12	Gr. Souveraine	72	86	100
13	Konkordia	100	150	200

Digitized by Google

B.

Boston Whist,

Stiche.			Multipl.		
Boston.	Whist.	Namen der Spiele.	Simp.	Coupl.	Sup.
5	8	Boston	2	3	4
		Misere	5		
6	10	Gr. Boston	4	6	8
		Gr. Misere	6		
7	11	Independance	6	9	12
		Gr. Misere fore.	9		
8	12	Gr. Independance	8	12	16
		Misere ouverte	12		
9		Philadelphia	12	18	24
		Misere ouv. fore.	18		
10		Gr. Philadelphia	16	24	32
		Gr. Mis. ouv.	24		
11		Souveraine	24	36	48
		Gr. Mis. ouv. fore.	36		
12		Gr. Souveraine	32	48	64
13		Concordia	64	96	128

Schlemm Whist 10 Mark.

Schlemm allein, 20 Mark.

Digitized by Google

C.

Tarif für Boston-Whist.

Stiche:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston 5 — 8 Stiche	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6
	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
Misere	—	—	—	—	—	—	—	—	8						
Gr. Boston 6 — 10		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	9
		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
Gr. Misere	—	—	—	—	—	—	—	—	6						
Independance 7 — 11			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Gr. Misere force	—	—	—	—	—	—	—	—	9						
Gr. Independance 8 — 12				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
Pet. Mis. ouv.	—	—	—	—	—	—	—	—	12						

Digitized by Google

Stich:	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Philadelphia — — 9.	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	16	18	20	22	23	25	27	29	31	34	34
	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
Petite Misére ouv. forcée	—	—	—	—	18						
Gr. Philadelphia — 10.		16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
		24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
		32	35	38	42	45	48	51	54	58	61
Gr. Misere ouverte	—	—	—	—	24						
Souveraine — — 11.			26	29	31	34	36	38	41	43	46
			40	43	47	50	54	58	61	65	68
			53	58	62	67	72	77	82	86	91
Gr. Misére ouv. forcée	—	—	—	—	36						
Gr. Souveraine — — 12.				38	42	45	49	51	54	58	61
				68	62	67	72	77	82	86	91
				77	83	90	96	102	109	115	122
Revolution — — —	—	—	—	—	54						
Concordia — — — 13.					83	90	96	102	109	115	122
					125	134	144	154	166	173	182
					166	179	192	205	218	230	243

Digitized by Google

Das Tarocspiel.

Man spielte ehedem das Tarocspiel auf eine viel einfachere Art als jetzt. So war sonst z. B. nie von 7 Königen, Matadors von unten und süßlerten Cavallerien die Rede. Da diese einfache Art des Tarocspiels nicht mehr üblich ist; so übergehen wir sie, und handeln blos von dem Tarocspiel, so wie es jetzt gespielt wird.

Das heutige Tarocspiel ist entweder das Taroc en trois oder en deux.

Das Taroc en trois.

Vom Werthe und Austheilen der Karten und vom Spiele selbst.

1. Zu einem Tarocspiel gehören 78 Blätter; worunter 22 Tarocs oder Trümpfe sind. Sie fangen von XXI an. Mit diesen Tarocs werden alle andere Blätter gestochen.

Digitized by Google

2. Tarocs müssen zugegeben werden, wenn Taroc oder wenn eine Farbe gespielt wird, die man nicht hat. Wer 10 Tarocs in Händen hat, giebt dafür 10 Points an, und so steigt diese Angabe mit jeden Taroc zu 5 Points. 13 Tarocs gelten z. B. 25 Points. — Neun Tarocs werden nicht angegeben oder gelten keine Points.

3. Unter diesen Tarocs müssen der Ein- und zwanziger, der Pagat und der Sechs auch Excuse genannt, besonders bemerkt worden.

a. Der XXI ist der höchste Taroc, mithin der höchste Trumpf und kann also von gar keiner andern Karte überstochen werden. Er ist ein König und zählt 5 Points.

b. Der Pagat, mit Num. 1. bezeichnet, ist die Karte auf welche vorzüglich gespielt wird. Er gehört zu den Königen und zählt 5 Points, gilt aber noch besonders, wenn er in der Mitte gemacht oder verlohren wird 10, und wenn er ganz zuletzt oder ultimo gemacht und verlohren wird, 20 Points von einem jeden. Der Pagat sticht zwar als ein Taroc jede andre Farbe, er ist aber da er mit bezeichnet ist, der niedrigste Taroc, und kann von jedem andern Taroc überstochen werden.

Digitized by Google

s. Der Scüs ist der letzte oder easte Taroc. Auf ihm ist keine Nummer wie auf den übrigen XXI Tarocs verzeichnet, weil er von der Beschaffenheit ist, daß er schlechterdings keine von den übrigen Karten stechen und also nie einen Stich machen kann. Demohnerachtet ist er die nützlichste Karte die man haben kann; weil er für sehr große Spiele deckt, wie dies in der Folge sich deutlicher ergeben wird. Der Scüs ist ebenfalls ein König und zählt 5 Points.

d. Der Scüs kann dem Besitzer nie verlohren gehen; weil er überhaupt von keiner Karte gestochen werden kann. Der Besitzer legt ihn auf jede beliebige Karte die ausgespielt wird, bei Seite, das heißt: er schüstert sich. Dies Schüstern muß aber vor den 3 letzten Karten geschehen, sonst ist der Scüs verlohren und gehört dem, welcher den Stich mache.

e. Der XXI., der Pagat und der Scüs sind Matadors. Sie müssen nothwendig, wenn man Matadors angeben will, alle drei beisammen seyn und zählen im Angeben als solche 10 Points. Will man mehrere Matadors zählen, so müssen die Tarocs in ihrer natürlichen Ordnung auf den XXI folgen, und denn wird jeder folgende Taroc zu 5 Points gerechnet. Wenn ich z. B. 5 Matadors angeben will, so muß ich den Scüs,

Digitized by Google

den Pagat, den XXI, den XX und den XIX haben. Die drei ersten Matadors gelten 10, der 4te als der XX 5, und der XIX ebenfalls 5; dies wären 20 Points. So wär es möglich, daß ich 28 Matadors haben könnte. Man pflegt auch zuweilen mit den Matadors von unten zu spielen. Alsdann sind Scäs, Pagat und Taroc 11 5 Matadors, und die übrigen folgen in umgekehrter Ordnung.

4. Wenn man von den 78 Blättern, welche ein Tarocspiel ausmachen die 22 Tarocs oder Trümpfe abrechnet; so bleiben noch 56 Blätter übrig. Davon kommen auf jeder Farbe 14; sie folgen in nachstehender Ordnung:

a. in Schwarz d. h. Pique oder Trèfle:
der König, die Dame, der Caval, der Bube, die Zehne, die Neune, die Achte, die Sieben, die Fünfe, die Viere, die Drei, die Zwei, die Eins oder das Aß.

b. in Roth, d. h. in Coeur und Carr.
König, Dame, Caval, Bube, Aß oder Ponte, Zwei, Drei, Vier, Fünfe, Sechs, Sieben, Acht, Neun und Zehn, und also in umgekehrter Ordnung, so daß in Schwarz das Aß und in Roth die Zehne die niedrigste Karte ist. Die vier Figuren bleiben sich in beiden Farben gleich.

Digitized by Google

4. Der König zählt 5, die Dame 4, der Caval 3, der Bube 2 Points.

6. Die übrigen Blätter, wohin auch die Tarocs, außer den letzten Matadors gehören, zählen 3 zusammengenommen nur 1 Point.

7. Alle Blätter die nicht zu den Tarocs oder Figuren gehören heißen Ladons.

8. Der König, die Dame, der Caval und der Bube, von einer Farbe heißen eine ganze Cavallerie; drei Figuren von einer und derselben Farbe eine halbe Cavallerie. Die ganze Cavallerie gilt 10, die halbe 5 Points.

9. Der Schüs verdoppelt diese Angabe von Points. Hat z. B. jemand eine ganze Cavallerie und ist der Schüs in seiner Hand; so giebt er eine ganze schüsserte Cavallerie an und zählt dafür 20 Points. Eine halbe schüsserte Cavallerie gilt 10 Points.

10. Es sind in dem Tarocspiel 7 Könige, nämlich der Schüs der XXI, der Pagat, der Coeur- Caro- Pique- und Trefle- König. Die vier letzten heißen natürliche oder Farbenkönige. Drei Könige gelten 5 Points und jeder König steigt mit 5 Points, so daß alle 7 König 25 Points gelten. Die drei Matadors zählen als solche 10 und als 3 Könige noch 5, folglich 15 Points.

Digitized by Google

11. Die Spieler ziehen um die Plätze. Es werden an einem Orte, zwei Taroc, und an den andern beiden Farbenblätter gelegt. Derjenige, welcher eine Taroc zieht, giebt zuerst die Karte nach der rechten Hand zu, und muß jedesmal 5 Karten auf einmal geben, so daß er fünfmal herum giebt. Der Geber behält drei Blätter übrig.

12. Sind solchergestalt die 78 Kartenblätter ausgetheilt; so rangirt ein jeder die seinigen nach den Tarocs und den Farben, und es ist rathsam gleich die Farben so zu stecken, wie sie nach ihrer Qualität folgen, damit man sich im Zugeben nicht verwirft.

13. Der Geber legt die drei Karten, die er mehr als die andern beiden in Händen hat, vor sich hin, so daß nun jeder Spieler 25 Karten hat. Dies heißt Scat legen. Bei diesem Scat legen ist folgendes zu bemerken.

a. Es darf kein Taroc, und kein König in dem Scat oder Ecart gelegt werden, sonst aber jedes andre Blatt.

b. Wer den Pagat und zwei Tarocs dabei hat, kann ihn in den Scat legen. Diese beiden Tarocs können selbst der Scüs und XXI seyn. Er muß aber nicht einen einigen Taroc mehr in Händen haben. Dadurch erlangt er den Vortheil, daß er den Pa-

Digitized by Google

gat nicht nur in der Karte, zählt, sondern er erhält auch von jeden 10 Points daran vergütiget, als wenn er gemacht worden wäre.

c. Wenn jemand den Scat verlegt, d. h. wenn er mehr oder weniger als drei Karten ablegt; so gilt zwar das Spiel; allein der Scatleger darf nicht das geringste bei den ganzen Spiel angeben oder zählen. Er spielt dabei eine ganz stumme Rolle.

14. Ist von dem Kartengeber der Scat gelegt worden; so muß er zuerst erklären, ob er eine Angabe in Händen hat. Er sagt z. B. ich habe 10 Taroks 4 Könige und eine halbe spätirte Kavallerie. Alsdann folgen die andern beiden zur Rechten. Aus diesem Beispiel, wie man die Honneurs ansagt, ist schon ersichtlich:

a. Daß wenn man Taroks angiebt, man nie sagen darf, ob der Pagat dabei ist oder nicht. *)

b. Daß bei der Angabe von Königen und Cavallerien auch nie gesagt wird, welche Könige und in welcher Farbe die Cavallerie sind.

15. Der Pagat ist, weil er am meisten zählt, die Hauptkarte auf welche gespielt wird. Gemeiniglich fängt

*) Jedoch ist es nicht ungewöhnlich, daß man ausmacht, bei 10 Taroks den Pagat anzugeben.

Digitized by Google

daher der erste oder der, welcher dem Kartengeber zur Rechten sitzt, an, Taroc auszuspielen. Dies wird so lange von den beiden, die den Pagat nicht haben, continuirt, bis er fällt. Bei diesen Spielen auf den Pagat ist folgendes zu bemerken:

a. Wenn von einem Spieler Tarocs angegeben sind, d. h. wenn er 10 Tarocs und mehrere hat; so ist es nicht rathsam, daß der, welcher den Pagat nicht hat, sogleich auf ihn spielt, wenn er 6 und mehrere Tarocs in Händen hat, weil der Pagat leicht ultimirt werden kann, wenn ihn derjenige in Händen hat, von dem 10 und mehrere Tarocs angegeben worden sind. Hat der Ausspieler aber unter 6 Tarocs und es sind nicht mehr als 10 angegeben, so ist es räthselhaft auf den Pagat zu spielen, weil er sonst leicht von dem, der ihn hat, gemacht werden kann.

b. Wenn gar keine Tarocs angegeben worden sind; so spielt der, welcher den Pagat nicht hat, zuerst einen hohen Taroc aus, wenn er nur 7 Tarocs und drunter hat. Er spielt einen ganz niedrigen Taroc aus, wenn er deren 8 und 9 hat. Der zweite, der Pagat nicht habende Mitspieler weiß sich nun gleich darnach zu richten, ob der Pagat abgefordert werden kann, oder nicht, und richtet sein Spiel darnach ein.

Digitized by Google

c. Wenn der Pagat abgefordert worden; so muß der welcher ihn verlohren hat, an jeden 10 Points bezahlen, und verliert er ihn ultimo oder auf die letzte Karte, 20 Points. Umgekehrt erhält er so viel von einem jeden Spieler, wenn er den Pagat einbekömmt und ultimo macht.

d. Hat der Pagat fallen müssen; so erhält ihn derjenige von den beiden andern Spielern, welcher das wenigste an Honneurs angegeben hat.

e. Sieht man, daß der Pagat nicht abgefordert werden könne, weil der Besitzer zu viele Tarocs in Händen hat, so muß man die Farbe anspielen, wovon man die meisten und wichtigsten in Händen hat. Dies nennt man eine Peitsche, der Pagats Besitzer wird dadurch gezwungen, bald die Farbe mit Taroc zu stechen, und man hindert ihn, daß er den Pagat nicht ultimo machen kann.

16. Ist der Pagat gemacht oder verlohren worden, so richtet sich die Aufmerksamkeit der Spieler auf die Könige. Man sucht so viel möglich, sie verlohren zu machen oder herauszubringen, damit keiner ultimo gemacht werde. Es ist hierbei zu bemerken:

a. Wenn man sieht, daß Jemand gern einen König ultimo machen will, und er hat noch Tarocs in Händen; so muß man sich bemühen, diese erst her-

Digitized by Google

aus zu bringen, weil er die Force vom Spiel verliert. Ist dies der Fall nicht, so muß man die Farbe so lange fortspielen, bis der König zugenommen werden muß.

b. Man muß in der Regel immer erst auf die Könige der beiden Gegenspieler spielen, ehe man seine eigenen ausspielt.

c. Man muß überhaupt seine größte Peitsche anspielen.

d. Wenn ich eine Farbe anspiele; in welcher der Zweite Renonce, und der Dritte den König hat, so muß ich solche nicht wieder anspielen. Ich werde sonst meinen Gehülfen in Taroc schwächen und den König nicht verlohren machen.

e. Die nicht verlohren oder gemachten Könige so wie der Pagat, bleiben auf dem Tische offen liegen; jeder legt das, was er einbekommet, vor sich hin. Wenn das Spiel zu Ende ist, so zählt ein jeder das was vor ihm liegt; z. B.

A. hat den Pagat und einen König vor sich liegen. B zwei Könige, und C einen König, so zählt A 15, B 10, und C 5. A erhält von B 5, und von C 10, und B bekommt von C 5.

17. Ist der Pagat und sind die Könige gemacht, oder abgefordert worden; so ist das übrige Spiel nicht mehr

Digitized by Google

interessant. Man sucht alsdenn so viel Stiche zu machen und so viel Bilder von den andern zu stechen und zu erhalten, wie man kann.

18. Wenn das ganze Spiel beendigt ist; so zählt ein jeder seine Points in den Stichen. Wie dies geschieht, ist schon oben angeführt worden. Hier muß aber noch folgendes bemerkt werden.

a. Alle Points die gezählt werden können, d. h. alle Könige, Damen, Cavals, Buben, Tarocs und Ladons, betragen 78 Points.

b. Wenn also jeder der Spieler aus seinen Karten 26 Points zählt, so hat keiner, wie man sagt, in der Karte etwas gewonnen oder verlohren. Was aber einer unter 26 Points hat, muß er andern bezahlen.

c. Jeder König und jedes Bild muß im Zählen mit zwei Tarocs oder Ladons gilt also 5 und so ist es mit den übrigen Bildern.

d. Hat man so viel Figuren, daß nicht eine jede mit 2 Tarocs oder Ladons belegt werden kann; so muß man

a a. wenn zwei geltende Blätter mit einem Ladon belegt sind von jenen 1 und

b b. wenn alle drei Blätter Königen oder Figuren sind, davon 2 Points abrechnen.

Digitized by Google

Z. B. Eine Dame, ein Bube und ein Ladon, zählen nicht 6, sondern nur 5 Points, ein König, eine Dame und ein Caval zählen nicht 12, sondern nur 10 Points.

Nach dieser Darstellung des Tarocspiels bleibt noch übrig:

Einige Hauptregeln und Winke für die Spieler zu geben.

1. Die erste Regel ist, die Taroes ganz genau, wo möglich auch die Farben zu zählen. Besondern muß man darauf Acht haben, ob die Karten, welche man in Händen behält die höchsten oder stechenden sind. Ohne diese Aufmerksamkeit wird man bei dem Spiele immer im Finstern tappen.

2. Wenn der Geber die Karte vergiebt, so giebt der Folgende; denn das Scat legen ist immer ein wesentlicher Vortheil und diesen macht er sich durch sein Verfahren verlustig.

3. Wenn der Geber den Scat verlegt, so darf er, wie schon oben gesagt, nicht zählen und angeben. Bemerkt er seinen Fehler ehe ausgespielt worden ist; so kann er ihn verbessern: liegt aber schon die erste ausgespielte Karte auf dem Tisch, so ist es zu spät.

4. Hat der Geber im Scat einen König oder ein

Digitized by Google

Matadorsstück gelegt; so darf er dafür zur Strafe ihn nicht zählen. Wer eine ganze oder halbe Cavallerie angiebt, darf davon kein Blatt in dem Scat lesen, wird das während oder nach dem Spiel bemerkt; so muß die Angabe zurückgegeben werden.

5. Die Farbe, welche ausgespielt wird, muß von jedem bekannt werden, und wer die Farbe nicht hat, muß solche tarocciren, d. h. mit Taroc abstechen. Eben so muß auf Taroc, Taroc bedient werden. Wer hierin fehlt, ist verbunden allen dadurch verursachten Nachtheil zu ersetzen.

6. Der Scüs ist die einzige Karte, die wie bereits oben gedacht, gebraucht werden kann, wo und wie es der Spieler für gut findet. Er wird solches z. B. thun, wenn er Bilder unbesetzt hat. Gesetzt es wird ein König ausgespielt und der Besitzer des Scüs hat von dieser Farbe die Dame und den Caval ganz allein, so wird er sich auf den ausgespielten König scüsiren, damit er nicht nöthig hat den Caval zuzugeben.

7. Den Scüs legt der Besitzer zu seinen übrigen Stichen und giebt dafür einen Ladon an den, welcher den Stich gemacht hat.

8. Wer den Pagat in Händen, aber so wenige Tarocs hat, daß er ihn nicht retten kann, thut wohl, wenn er ihn, sogleich beim erstenmal, da Taroc gespielt wird,

Digitized by Google

hingiebt. Er muß solches deshalb thun, damit die Tarocs noch im Spiele bleiben und das ultimiren der Könige gehindert wird.

9. Hat aber der, welcher den Pagat verlieren muß, selbst noch mehrere Bilderkönige in Händen und hat nicht selbst Scat gelegt; so muß er sich bis auf den letzten Augenblick mit dem Pagat halten, oder wie man sagt, die Tarocs auslaufen lassen, um das Verlieren seiner übrigen Könige möglichst dadurch zu hindern.

10. Wer den Pagat in Händen hat, ihn gern retten will und solches auch vielleicht mit 7 oder acht Tarocs thun kann, muß seine Peitsche ausspielen. Er muß ferner genauer Acht geben, welcher von den beiden Gegnern einen kleinen Taroc ausgespielt hat. Auf diesen, der die meisten hat, muß er sein Augenmerk richten und ihn durch eine Farbe zum tarociren bringen.

11. Wer eine halbe Cavallerie ohne König hat, muß um den König herauszubringen und die Forsse in der Farbe zu behalten, gleich ein Bild ausspielen.

12. Ueber die Feinheiten im Tarocspiel lassen sich unmöglich bestimmte Regeln geben. Fast jedes Spiel hat seine besondere Lage; nach dieser muß sich ein guter Spieler richten.

13. Wenn das Taroc mit Stich frei gespielt wird;

Digitized by Google

so erhält der, welcher nicht einen einzigen Stich gemacht hat, von jeden der beiden andern 26 Points.

14. Man pflegt auch zuweilen das Taroc mit dem, Pot zu spielen. Jeder Kartengeber setzt einen bestimmten Satz. Wer den Pagat ultimirt, erhält alles was in dem Pot steht, muß aber auch eben so viel hinzusetzen wenn er ihn ultimo verliert. Wer einen König ultimirt, erhält die Hälfte des Pots und muß, wenn er ihn ultimo verliert die Hälfte zusetzen.

Vom Taroc en deux.

Das Taroc en deux, wird von zwei Personen gespielt. Eine jede hebt eine Karte ab, wer die höchste hat, giebt zuerst die Karte oder legt Scat.

Der Geber giebt zu 5 Karten, seinem Gegner 25, sich selbst 28 Karten; die übrigen 25 Karten werden bei Seite gelegt, und gar nicht zum Spiele gerechnet. Der Geber legt die sich mehr gegebenen 3 Karten in den Scat.

Das Angeben der Honneurs und die Art des Spiels ist einerlei mit dem Taroc en trois; nur macht es freilich einen wesentlichen Unterschied in der Wendung des Spiels, daß 25 Karten hier ganz liegen bleiben, und man nicht weiß, welche es sind.

Digitized by Google

Die Hauptregel bei dem Taroc en deux ist die, das Spiel so zu tourniren, daß mir der Gegner jede Farbe anspielen muß, damit ich immer meine Bilder einbekomme.

Hat man nicht die Absicht den Pagat des Gegners heraus zu bringen, oder den seinigen zu retten; so spiele man immer die Farbe an, wovon man kein Bild hat.

Im Zählen der Stiche werden nicht wie beim Taroc en trois 3; sondern nur immer zwei Karten genommen.

Der Pagat zählt in der Mitte 15, ultimo 25, der König in der Mitte 10, ultimo 15 Points.

Das Taroc en deux wird, wie das Piquet, nach Parthien bis 100 Points gespielt; und dabei auch die Points gezählt. Man kann sich aber nicht, wie im Piquet aussagen, sondern das Spiel muß ausgespielt werden. Wer zuletzt die meiste Points hat, hat nicht nur die Parthie gewonnen, sondern noch so viel Points als er darüber hat. Wer nicht 50 Points hat, hat die Parthie double verlohren.

Z. B. Man spielt die Parthie Taroc zu 8 gr. und den Point zu 1 Dreier. Wenn ich also, nachdem 1, 2, und mehreremale gespielt worden, 120 Points gemacht hätte und mein Gegner 90; so würde ich 1 Parthie und

Digitized by Google

und 80 Points, folglich 8 gr. oder 30 Dreier gewinnen. Man marquirt dies so:

30 —

Hat mein Gegner nicht 50; so gewinne ich die Parthie double, folglich 16 gr. und marquire statt des — eine 2.

Die Points werden durch das Angeben der Honneurs und durch das was man in der Karte gewinnt, von einem jeden vor seinem Platze aufgeschrieben.

Digitized by Google

Das Taroc l'hombre.

Wer Kenntniß von dem vorher beschriebenen gewöhnliche Taroc hat, der wird sich solche leicht von dem Taroc l'hombre verschaffen können. Der wesentliche Unterschied beider Spiele besteht hauptsächlich im Folgenden. Im gewöhnlichen Taroc lernt man den gemeinschaftlichen Feind erst im Verlauf des Spiels kennen und kämpft gegen den Besitzer des Pagats oder eines Königs, der ultimo werden kann mit vereinten Kräften; man verbindet sich also bald gegen diesen, bald gegen jenen, folglich ist der gemeinschaftliche Feind in dem nämlichen Spiele veränderlich. Dabei wird aber das Privatinteresse jedes gegen den gemeinschaftlichen Feind verbundenen Spielers in Anschlag gebracht, und wie natürlich, dem Interesse der gemeinschaftlichen Sache vorgezogen. So ist dieses Spiel ein Bild der wichtigern Spiele der Politik ganzer Staaten.

Beim Taroc l'hombre wirft sich gleich im Anfange des Spiels Einer als ein gemeinschaftlicher Feind der übrigen auf, und es giebt kein Privatinteresse, das

Digitized by Google

Einen der Alliirten von einer kräftigen Bekämpfung des gemeinschaftlichen Feindes ableiten könnte. Letzterer muß wenigstens 40 Points machen, wenn er Sieger seyn soll, 39 Points bringt das Spiel zum Stehen, und durch wenigere ist es verloren. Als einen gemeinschaftlichen Feind kündigt man sich auf viererlei Art an: wenn man Solo, a Uno, a Due, oder a Tre, spielt. Bei der erstern Spielart spielt man ohne eine Karte von den Spielern einzutauschen, bei den übrigen tauscht man eine, zwei oder drei Karten ein. Solo geht dem a Uno, dies dem a Due u. s. w. vor. Für jeden überschießenden Point wird 1, 2, 3, 6 bezahlt, nachdem a Tre, a Due, a Uno oder Solo gespielt wird, überdies wird noch das zehnfache für jede Spielart und das hundertfache für den Tout darin dem Sieger gereicht. In Ansehung dessen, der die Karten des Stats erhält, wird das Spiel auf zweierlei Art gespielt. Bei der einen Art erhält sie der, welcher die Karte giebt, bei der andern derjenige, welcher sich als Spieler aufwirft. Wegen der vielen möglichen Kombinationen, ist dieses eines der unterhaltendsten, wie man aus folgender vollständigen Auseinandersetzung sehen wird.

1. Das Tarocl'hombre wird mit einer gewöhnlichen und aus 78 Blättern bestehenden Tarokkarte gespielt, wovon die Tarocs am ersten zu bemerken sind. Sie

gehen alle nach der Ordnung bis XXI fort, und stellen gleichsam die Trümpfe vor, womit alle andre Blätter und Farben können abgestochen werden.

Die Taroks müssen fallen oder zugegeben werden, wenn man sie, oder auch solche Farben ausspielt, welche man nicht hat; ausgenommen der Skis, welcher bis zum letzten Stich in Händen bleiben kann.

Der XXI. ist der höchste Tarok unter allen, und zählt 5 Points.

Der Pagat, mit Num. 1. bezeichnet, sticht auch alle andere Farben ab, kann aber von einem jeden Tarok überstochen werden, und gilt ebenfalls 5 Points.

Zu den 21 Taroks wird auch der schon besagte Skis, der einen Hanswurst vorstellt, gerechnet. Es erfordert, um ihn geschickt und mit Nutzen zu gebrauchen, viele Aufmerksamkeit, und bringt seinem Besitzer eine Honneur von 5 Marken im Zählen zuwege.

Nun sind noch 56 Blätter übrig, von welchen auf jede Farbe 14 kommen. Die Bilder deren in jeder Farbe 4 sind, folgen nach der Reihe:

Der König, die Dame, der Caval, der Valet.

Der König sticht die Dame, diese den Caval oder Ritter, dieser den Valet oder Buben, dieser das As in der rothen Farbe, und den Zehner in der schwarzen.

Digitized by Google

Ein König zählt 5, eine Dame 4, ein Caval 3, ein Valet, 2 Points.

Dann kommen die leeren Blätter, die einzeln keinen Point ausmachen, aber 3 zusammen gelten eine Marke.

Im Abstechen haben sie eine zweifache Ordnung. In der rothen Farbe sticht ab, die Ponte oder das Aß, den Zweier, dieser den Dreier, dieser den Vierer, dieser den Fünfer u. s. f.; in der schwarzen aber der Zehner den Neuner, dieser den Achter, dieser den Siebner u. s. w.

Man spielet gegenwärtig dies Spiel auf eine zweifache Art, wovon die Eine die ältere, die Andere die neuere ist, welches in der Austheilung der Karten, in dem Recht den Scat zu legen oder zu ecartiren, und in dem Bestimmen der Spiele eine merkliche Veränderung verursacht.

A., Nach der ältern Art.

Die auch die schwerere ist, übergiebt der Kartengeber seinen zwei Mitspielern, (drei können nur zugleich spielen, und wollen vier von der Parthie seyn, so ist einer König) und sich selbst die Kartenblätter speise, und bekommt die Befugniß den Scat zu legen. Dieses besteht in dem Weglegen dreier Blätter, weil er sie zuletzt als einen Ueberschuß über die 25 erhalten hat.

Digitized by Google

Dabei sind nun folgende Regeln zu beobachten.

1. XXI., der Pagat und der Skis darf nie beiseite gelegt oder ecartirt werden, so wie auch kein König und kein anderer Taroc. Uebrigens darf man ablegen eine Dame, einen Caval, einen Valet und auch leere Blätter. Die Beschaffenheit der in der Hand habenden Kartenportion und die Wahrscheinlichkeit, ob man Selbst oder ein Mitspielter spielen wird, muß hierinnen die beste Entscheidung geben. Doch muß man hauptsächlich, wenn's möglich und vortheilhaft ist, eine Farbe zu ecartiren suchen, um dem, der spielen wird, die ecartirte Farbe abzustechen, und die darinnen vorkommenden Bil er zu gewinnen, oder den Pagat, wenn man ihn hat, und wenn er von seines Gleichen nicht hinlänglich sollte gedeckt seyn, füglich heimzunehmen.

2. Hat man aber bei wenigen Taroc viele Bilder, so lege man solche, welche in den Scat kommen dürfen.

3. Die Scatlegen bringt immer großen Vortheil der Scatleger mag selbst oder ein anderer von seinen Mitspielern spielen.

4. Genau genommen giebt es vier Spielgrade, als: à Tré, à Duo, Uno, Solo.

1. A Tré,

Digitized by Google

a. A Tré, oder man nennt es auch à Trio, wird nicht gespielt, und die Karte, wenn sollte ganz herum gepasset werden, welches doch möglich ist, aber sich äußerst selten ereignet, wofür der Erste à personne eine willkührliche Anzahl von Marken erhält, wird von neuem gegeben; mithin sind nur die drei letztern üblich.

b. Wenn ein Mitspieler a Duo spricht, so erklärt er, daß er mit Hülfe von 2 zählbaren Blättern, die er sich geben ließe, und wofür er 2 von den Seinigen hingeben würde, über 39 Points zu machen sich getraue.

c. Mit a Uno wird angedeutet, daß man nur 1 zählbares Blatt, wogegen man ebenfalls 1 ausliefert, brauche, um sein Spiel zu gewinnen.

d. Beim Solo darf den Gegenspielern kein Blatt abgefordert werden, folglich bedarf man hiezu besserer Karten, als zu dem a Due und a Uno.

5. Jedes Spiel ist gewonnen, wenn die heimgeschenen Karten 40 Points ausmachen; 39 Points machen es aber remis, und unter dieser Zahl — ganz verlohren.

6. Der erste dem Kartengeber zur linken Hand stehende Mitspieler, hat das Recht zuerst zu sprechen. Ohne

Digitized by Google

seine Parthie von Karten-werthe angesehen und durchgehen, darf er sogleich a Trio sagen.

7. Da aber dies nicht gespielt wird, und er wahrscheinlich schließen kann, daß seine zwei Mitspieler stellen, das heißt, mehr sagen werden, so kann er unterdessen seine Karten untersuchen und sie ordnen. Spricht der zweite a Due, und findet er, daß er es auch gewinnen könnte, so antwortet er: Ich behalte es; bemerkt er aber, daß er sammt den zwei zu fordernden Blättern, über 29 Points zu machen nicht im Stande sei, alsdann passet er.

8. Sagt der Zweite nur ein a Uno, und glaubt er es auch gewinnen zu können, so darf er es selbst spielen; und der nämliche Fall findet mit dem Solo statt. Man nennt dies die Vorhand, welche der Erste gegen den Zweiten, und wenn dieser gepasset hat, gegen den Dritten, und der Zweite nur gegen den Letztern exerciren darf.

9. Die Preference bestehet darinnen, daß dem a Due das a Uno und diesem das Solo vorgeht.

10. Das Ansagen und die Vorhand bleiben vortheilhafte Verhältnisse; denn nach dem Einen kann man sogleich bestimmen, was man spielen will, und nach dem Andern kann man immer behalten.

11. Einige Regeln und Winke. a) Für den Spie-

Digitized by Google

seen. Wenn die Karte ausgetheilt und geordnet ist, alsdann betrachte man seine Parthie von Karten, und zähle die Menge der Bilder, die man in Händen hat.

12. Der Erste, der die Karten am ersten bekommt, hat das Recht anzusagen, und findet er, daß er mit Hinzuzählung zweier Blätter, die er sich erbittet, über 29 Points machen könne, so spreche er a Due.

13. Das a Due ist viel leichter als ein a Uno oder Solo zu gewinnen, weil man 2 zählbare Karten, die dem Spiel Stärke und Consistenz geben begehren darf. Doch muß man immer auf den, der ecartirt, ernste Rücksicht nehmen, weil er Gegenspieler ist.

14. Hat man z. E. acht Taroc's, samt den Scüs und Pagat, zwei Könige, nebst den beiden Damen von gleicher Farbe, so kann man a Due sagen und spielen. Man läßt sich hiezu den XXI. und noch einen König ausliefern, und das Spiel, wenn man ordentlich zu Werke geht, und wenn keine außerordentliche Fälle, eintreten, wird gewonnen werden.

15. Mit einer Karte, von 10, 11 oder 12 Taroc's ohne Scüs und Pagat, mit drei Königen, eine Dame und drei Cavals kann man a Uno spielen. Hiezu erbitter man sich nur 1 Blatt, und läßt sich das schickrichste einreichen.

Digitized by Google

16. Unter den Blättern die man sich von den Gegenspielern ausbittet, sind folgende immer die besten: Der XXI., ein König, wenn man mehrere Bilder von seiner Farbe hat, der Scüs, wenn er eine Dame oder einen einfach besetzten Caval, oder den Pagat mit sieben oder acht Tarocks decken soll, der Pagat selbst, wenn man viele Tarocs hat.

17. Die Art, wie man Blatt für Blatt spielen soll, kann hier eben so wenig gesagt werden, als alle Stellungen der Blätter.

18. Doch ist dies zu bemerken, daß man solche Blätter anspielen müsse, die bald Tarocs kosten, oder wenn man zu viele Bilder hat, und man befürchten muß, daß sie könnten taroqnirt werden, Taroc schlage.

19. Zu einem Solo hat man Pointsreiche Kartenblätter, nebst einer Menge Tarocs, oder bei vielen leeren Blättern, die aber nur von zwei Farben seyn müssen, eine außerordentliche Anzahl von Tarocs nöthig, weil man hiezu kein Blatt von einem Gegenspieler nehmen darf. Von dem a Uno kann man sicher schließen, was man zu einem Solo haben müsse, um es zu gewinnen.

20. Sicher und planmäßig zu spielen ist eine Hauptregel bei jedem Spiel, so auch bei diesem, und immer

Digitized by Google

vortheilhafter als das Hazardiren, das überhaupt keine feine Spielmanier verräth.

b. Für die Gegenspieler.

20. Es ist viel leichter sein eigen Spiel zu dirigiren, als das Gegenspiel. Der Spieler hat gewöhnlich, doch ein gewisses Ganze in seinen Karten, und geht von seinem Spiel aus. Aber die zwei Gegenspieler müssen erst auf die Beschaffenheit des Standes der Karten dringen, ihrem Gegenspiel die Tour geben, ohne jedoch zu wissen, was ein jeder von ihnen in der Hand hat. So kann also durch den geringsten Fehler der ganze Plan und das Dirigiren des Gegenspiels verschlimmert, und dem Spieler dadurch sehr genützt werden. Es sind auch hier der Fälle zu viele, um alles beschreiben zu können, wie sich der Gegenspieler zu verhalten habe; indessen folgen doch einzelne Bemerkungen.

22. Ist der Spieler in der Mitte, so muß sein ihm zur rechten Hand sitzender Gegner, wenn das Ausspielen beginnt, Farben anbringen; um den Stand des Spiels und der Karten zu entdecken.

23. Hauptsächlich muß er den Scat durch das Anspielen der Farbe, wenn er davon ein Blatt, für ein von dem Spieler gefordertes erhalten hat, oder einer andern, von welcher er eine große Suite besitzt, zu treffen suchen, wodurch dann die Tarocs des Spielers ge-

Digitized by Google

schwächt werden. Dadurch bekömmt auch der andere Gegenspieler in der Hinterhand Aufschluß und gleichsam eine Anweisung, welche Farbe er ferner anspielen darf, wenn er zum Wurf kömmt.

24. Das Anspielen verschiedener Farben ist auch deswegen noch nützlich, damit entweder die Bilder, wenn sie der Spieler selbst besitzt, herausgebracht, oder wenn sie in der Hand des Freundes sind, füglich können hereingestochen werden. Besitzt der erste Gegenspieler aber viele Tarocs, ohne den Pagat, so kann er Taroc schlagen, um ihn entweder aus der Hand desjenigen, der spielt, oder der des Gehülfen herauszubringen.

25. Hat er z. E. XX. und XIX. so muß er mit dem Anspielen des Einen den Pagat, wenn sein Freund ihn hat, sicher stellen; denn sticht der Spieler den Taroc ab, welches man zwar nicht gerne thut, weil es den XXI. erfordert, so kann er, wenn's wieder zum Ausspielen kommt, den Pagat mit dem zweiten hohen Taroc nach Hause bringen; übersticht der Spieler aber nicht, so zieht der Gehülfe ihn sogleich ab.

26. Das Zählen der Farbenblätter ist für die Gegenspieler und den Spieler eben so nothwendig, als das der Tarocs. Wer nicht zählt spielt niemals gut, aber man darf nach der Natur des Spiels nie laut zählen,

Digitized by Google

und nicht nach der Anzahl der schon heimgestochenen Tarocs fragen.

27. Ist der Spieler in der Hinterhand, so muß von dem der zum erstenmal ausspielt, theils um des Pagats willen, theils der Farbe wegen, Taroc angeworfen werden; ausgenommen, es ist die größte Wahrscheinlichkeit vorhanden, den Scat sogleich treffen zu können.

28. Hat der zweite Gegenspieler den Pagat mit wenigen kleinen Tarocs besetzt, so steche er mit dem kleinsten ein, um zu erkennen zu geben, daß sein Gehülfe, wenn dieser wieder zum Auswurf kommt, und da die ecartirte Farbe noch nicht entdeckt ist, nicht mehr Taroc schlagen dürfe.

29. Hat er aber viele und hohe Tarocs mit und ohne den Pagat, so übersteche er den angespielten Taroc mit einem hohen, um entweder zum Ausspielen zu kommen, oder den Spieler zu nöthigen, daß er zum Ueberstechen einen hohen Taroc anwende.

30. Oefters ereignet sich der Fall, daß der Spieler, wegen einer Menge Tarocs, den XXI. nicht begehrt, da spiele nun der, der ihn hat, ihn aus, um damit den Pagat, falls er in der Hand des Freundes seyn sollte, zu gewinnen.

31. Beide, der Spieler und Gegenspieler haben sich bei

Digitized by Google

diesem Spiele zu hüten, mit den Widern nicht zu lange zurück zu halten, weil sie theils durch die Tarock oder durch das Renoneiren der Farben, welches öfters kann realisirt werden, könnten verlohren gehen. Daraus erhellet, daß das Zahlen der Trümpfe und Farben sehr nothwendig, und das Sondiren des Standes der Karten eine Hauptsache sey.

B. Bei der zweiten Spielart des Tarockhombres,

welche die leichtere ist, nimmt der Kartengeber von der conpirten Karte zuerst die drei obersten Blätter, legt sie beiseite, und übergiebt dann seinen zwei Mitspielern und sich selbst die 25 Blätter zugleich.

Die abgesonderten 3 Kartenblätter, welche auch der Scat genannt werden, bekommt derjenige, der spielen darf.

Hier wären drei Spielgrade, nämlich: 1) a Duo, 2) a Uno, 3) Solo, wovon aber nur die 2 letztern gespielt werden.

A Due kann der erste Mitspieler, und wenn dieser gepaßt hat, der zweite ansagen, und paßt auch der dritte, so wird die Karte zusammengeworfen, und von dem folgenden, der die erste Vorhand hatte, aufs neue gegeben.

Digitized by Google

Dieser Fall ereignet sich öfters, und derjenige, der die Karten zuerst erhielt, empfängt à Personne eine willkührliche Anzahl von Marken.

Bei dem a Uno läßt man sich wie nach der ersten Art 1 Blatt geben, gegen welches man wieder Eines ausliefert.

Bei dem Solo darf man kein Blatt den andern Mitspielern abfordern.

Das Recht anzusagen, was man spielen will, hat wieder derjenige zuerst, der von dem Kartengeber die Karten am ersten erhält. Paßt dieser, so genießt dies Recht der Zweite vor dem Dritten. Es können zwar die Karten so vertheilt seyn, daß zwei ein und eben daß selbe Spiel (ein a Uno, oder Solo) spielen wollen, alsdann aber entscheidet die Vorhand.

Die Preference bestimmt, daß das Solo dem a Uno vorgeht.

Der Spieler hat den Vortheil des Skatlegen, weswegen er auch die abgenommenen 3 Blätter nehmen darf. Was er ecartiren darf, ist hier wie oben, und wie es am besten geschehen könne, muß die Beschaffenheit der Kartenportion lehren.

Digitized by Google

Regeln und Winke

a) für den Spieler. Da bei dieser Art der Spieler nicht nur Blätter fordern, sondern auch kaufen und ecartiren darf, so kann er auch eher ein Spiel wagen, als bei obiger. Man rechnet auf 5 Points im Kauf; es trift sich freilich öfters, daß es lauter leere Blätter sind, die das in Händen habende Spiel verderben; inzwischen gelingt es auch zuweilen, daß man 10, 12 und 25 Points findet.

Das Ecartiren rechnet man zu 5, das geforderte Blatt bei dem a Uno zu 5, macht zusammen 10 Points ein a Uno spielen, aber dann muß eine ganze Reihe von Taroes, und auch keine Verschiedenheit in Farben vorhanden seyn.

Beim Solo fällt auch das Fodern eines Blattes weg, folglich braucht man, um es zu gewinnen, wenigstens 30 Points in den Karten, die man hat.

Was man ecartiren und nicht ecartiren, fordern und nicht fordern darf, ist wie bei der ersten Art.

Was das Spiel verloren, remis und gewonnen macht, ist wie oben.

2) Für die Gegenspieler.

Die Gegenspieler haben sich hier fast eben so zu verhalten, als bei der alten Art. Doch müssen sie auf

Digitized by Google

dies ihr Augenmerk nehmen, daß der Spieler selbst exartirt.

Der Tout.

Man kann in diesem Spiel alle Stiche machen, und dies nennt man den Tout. Dazu gehört entweder der größte Theil von den Tarocs, sammt einigen hohen, um die übrigen abzuholen, oder eine geringere Anzahl derselben, aber lauter unstechbare, um die andern damit herauszuschlagen. Alsdann müssen die übrigen Blätter theils nicht gestochen werden können, theils durch das Zugeben der Gegenspieler, welche Farben bekennen müssen, oder sich verwerfen können, unstechbar gemacht werden.

Hat einer von den zwei Gegenspielern den Scis, und der Spieler macht den Tout, so muß auch dieses Blatt ihm gegeben werden.

Die Bezahlung des Tout ist willkührlich.

Vom Gebrauch der wichtigsten Blätter.

1. Vom XXI. Dieses Blatt ist, wie schon bekannt, der höchste Taroc, mithin hängt sehr viel von ihm ab.

Hat man ihn sammt niedern Tarocs, so soll man ihn, wenn Taroc geschlagen wird, so lange, als es möglich und nützlich ist, zurückhalten, und nicht sogleich einstechen.

Digitized by Google

Besitzt man ihn aber nebst den XIX und XVII, und so fort, alsdann darf man ihn gebrauchen, wenn der XX von den Gegenspielern ist ausgespielt worden.

Die Menge und Hoheit der Taroes entscheiden seinen baldigen oder spätern Gebrauch.

2. Vom Scüs. Dieser verdient die strengste Achtsamkeit, weil er alle Blätter deckt, (d. h. man kann ihn statt eines jeden andern Blatts zugeben), und nie gestochen werden kann.

Man darf ihn, statt eines Taroes, oder eines Bildes, und auch den leeren Blättern zugeben. Hat man z. E. eine Dame unbesetzt und wird ihr König ausgespielt, so seüsirt man sich, d. i. man nimmt ihn heim, und giebt zu der Lese Eins von den heimgestochenen leeren Blättern. So deckt er beim Ausspielen des Königs und der Dame den Caval, wenn dieser zweifach besetzt ist, und beim Ausspielen des Königs, der Dame und des Cavals, den Valet, wenn er nur zwei Blätter neben sich hat.

Er thut diesen Dienst während eines Spiels nur einmal.

3. Vom Pagat. Dieses Karrenblatt, weil es 5 Points zählet, zum Gewinne des Spiels und des Gegenspiels viel beiträgt, und von jedem Taroc gestochen

Digitized by Google

werden kann, zieht das Augenmerk der Spielenden so lange auf sich, bis es herausgebracht ist.

Der Spieler, wenn er ihn unter den ausgetheilten Karten nicht erhalten hat, lasse sich ihn nur in dem Fall geben, wenn er viele Taroes hat, oder wenn er die hauptsächlichsten Blätter schon besitzt, und ihn bei einer entweder nicht erhaltenen, oder ecartirten Farbe gelegentlich heimstechen kann.

Noch etwas vom Scatlegen.

Welche Blätter ecartirt werden können, ist schon angezeigt worden; man bedient sich aber doch gewisser Vortheile, die wohl nicht allezeit, aber doch mehrentheils, Nutzen bringen.

Man muß im Scatlegen sich eine Abwechslung angewöhnen, die die Gegenspieler irre leitet, und nicht sogleich zur Einsicht der Disposition des Spiels kommen lässet.

Zuweilen ecartire man eine Farbe, zuweilen behalte man nur 1 Blatt von der Farbe, und liefere solche Blätter gegen die geforderten aus, die den Scat nicht sogleich verrathen.

Man bedient sich gern 2 Kartenspiele, wovon dasjenige, mit welcher erst gespielt worden, allezeit vom

Digitized by Google

dem, dem Kartengeber zur Rechten sitzenden Mitspieler, oder wenn vier spielen, von dem, der König ist, gemischt wird.

Der Kartengeber soll die melirte Karte wieder mischen, und dann couviren lassen. Er soll während der Austheilung der Karten nie die untern Blätter beschauen, weil man leicht Verdacht erregen kann.

Bei der zweiten Art liegen die obern Blätter so lang ungenützt, bis sie der, der spielen darf, genommen hat. Diese soll Niemand, weder vorher noch nachher ansehen.

Vernachlässigtes Vor- und Nachmischen, das vor und nachherige Beschauen des Scats, die Nachlässigkeit im Aufschhalten der Karten sind Spielunmanieren.

Vom Zählen der heimgestochenen Blätter.

Nach vollendetem Spiele wird gezählt. Viele Blätter gelten beim Zählen einzeln nichts; nur folgende werden in der Zusammenzählung der Points gerechnet:

Der XXI, der Bagat, der Sess, ein König, eine Dame, ein Caval, ein Valet, drei leere Blätter gelten 1 Point. Jedes geltende Blatt muß mit 2 leeren Blät-

Digitized by Google

zum Beleg werden; von 5 geltenden Blättern wird zwei und von 6 geltenden, nebst einem leeren Blatt 2 abgerechnet.

Vom Bezahlen.

Bei der ersten Art wird das a Due bezahlt mit 20 Marken, und jeder über die 59 gewonnene Point, zweifach à personne; das Uno kostet à personne 60 Marken, und jeder gewonnene Point wird noch dreifach bezahlt.

Das Solo verursacht eine Zahlung von 60 Marken, und jeder Point wird sechsfach gerechnet.

Bei der zweiten Art wird das a Uno eben so bezahlt, wie bei der ersten. Das Solo kostet aber 50 Marken, und jeder Point 5.

Das Tout beim a Due nach der ersten Art kostet 200 Marken, beim a Uno 300, beim Solo 600; der Tout beim a Uno nach neuern Regeln 300, und beim Solo 500 Marken.

Manche lassen sich noch überdies die Points bezahlen, die nach dem Spielgrad berechnet werden.

Dies Spiel lerne und übe nur der, der einen denkenden und beobachtenden Geist besitzt. Ohne dieses

Digitized by Google

wird man es nie recht lernen, und mit Feinheit spielen: denn es ist von zu großem Umfange und zu vielen Abwechselungen. Eben sein Umfang und seine Menge von Dispositionen machen es schwer, aber dabei so angenehm und anziehend, daß noch keiner, der es spielt, einen Ekel dagegen bekommen hat.

Das

Digitized by Google

Das Piquetspiel.

Allgemeiner Unterricht.

Dieses Spiel kann nur unter zwei Personen und zwar mit einem ganzen Spiele französischer Karten, aus welchem die Zwei, Drei, Vier, Fünf und Sechs genommen, also mit 32 Blättern gespielt werden.

Hierauf beschließt man, um wie viel, und bis auf welche Zahl die Partie gespielt werden soll, welche letztere insgemein Hundert und Eins, oder auch nur Hundert ist. Manche rechnen auch blos 4 Spiele auf eine Partie, da man jede Zehen für ein Point rechnet; was über 10 ist, wird, wenn es 4 ist, für nichts, und wenn es 5 ist, für 1 Point gerechnet.

Ehe man spielen will, muß ausgemacht werden, wer zuerst die Karten mischen und ausgeben

Digitized by Google

soll, weil derjenige, welcher anspielet, allemal in besserm Vortheile sitzet; daher nimmt ein jeder so viel oder so wenig Blätter als er will, wenn er nur mehr als ein Blatt hat. Demjenigen, der die niedrigste Karte abhebt, kömmt das Mischen und Geben zu. Eben dieses kann auch durch das Ausziehen eines Blattes aus der versteckten Karte bestimmt werden.

Die Ordnung der Karten bleibt, wie sie an sich selbst sind, ausgenommen, das das As den König sticht; der König sticht hernach die Dame, die Dame den Buben, und der Bube die Zehne, und so weiter, nachdem die Blätter geringer sind, bis auf die Sieben, welche das geringste ist.

Wenn die Karten gemischt sind, legt man sie dem Mitspieler zum Abheben hin, und theilet die Karten an den andern und sich dergestalt aus, das jeder nicht mehr und nicht weniger als 3 oder 2 Blätter auf einmal empfängt, und fährt so lange damit fort, bis ein jeder zwölf hat. Die übrigen 8 Karten werden in 2 Kreuzweise über einander gelegten Häufchen, oben zu 5 und unten zu 3 Blättern, hingelegt. Wenn A gibt, so hat B Vorhand und Ausspiel. B kauft die 5 obenliegenden gegen eben so viel weggeworfene. Beide können auch welche liegen lassen, jedoch darf A nicht

Digitized by Google

unter 3 und B nicht unter 2 wegwerfen. Nimmt A z. B. nur 3 Blätter von den 5, so muß B die unmittelbar darauf folgenden 2 nehmen, auch steht es ihm frei alle übrige 5 zu kaufen.

Um gut wegzulegen, behält man zuvörderst diejenigen Farben, worin die meisten Blätter vorhanden sind, damit ein guter Rummel, das heißt, eine Anzahl in einer Farbe daraus erfolge. Ferner sind die Blätter, welche in einer gewissen Reihe auf einander folgen, (Sequenzkarten) nicht ohne Noth zu zerreißen, imgleichen die 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen, 4 Aß, u. s. w.

Nachdem die Karten weggeworfen worden sind, und ein jeder, was ihm gehört, aus dem Talon genommen hat, so zählet der Erste laut aus, wie viel er von einer Farbe am meisten habe, welches der Rummel (la Rouſle, les Points) genennet wird. Hat der andere einen größeren Rummel, so spricht er: nicht gut. Ist die Zahl der Blätter gleich, so werden die Augen oder Points gezählet.

Sind die Augen auf beiden Seiten gleich, so gilt der Rummel nicht. Bei diesem Zählen gilt das Aß 11 Points; die drei Figuren (König, Dame, Bube) werden jede für 10 Points, und die übrigen 4 Karten

Digitized by Google

nach ihrem eignen Werthe, nehmlich zu 10, 9, 8 und 7 gezählt.

Wenn man hiermit richtig ist, so zählet der Erste, oder Anspieler, seine Sequenzkarten, als Tertien, Quarten, Quinten, Sechsten ꝛc. nach der Vielheit der Karten, welche bei ihm von einerlei Farbe nach der Reihe folgen, indem er bei dem höchsten anfängt, und so die andern nach der Ordnung herzählt.

Die Sequenzkarten machen, wenn drei oder vier nach der Reihe folgen, eine Tertie oder Quarte, und wenn es fünf sind, eine Quinte, u. s. w. Man setzet auch das Wort Major hinzu, wenn das Blatt, womit eine Tertie, Quarte, Quinte ꝛc. anfängt, das höchste ist, z. B. As, König, Dame. Hingegen benennt man eine Sequenz vom Könige u. s. w., wenn sie mit einem Könige anfängt.

Eine jede dritte Sequenz, oder Tertie, gilt 3 Points, die Quarte 4, die Quinte 15, die Sechste 16, die Siebende (Septime) 17, die Achte (Octave) 18.

Weiter ist in Acht zu nehmen, daß derjenige, welcher die höchste Tertie, Quarte, oder andere Sequenzen hat, ob er gleich nur eine dergleichen hätte, alle andere geringere, welche sein Mitspieler hat, in welcher Menge sie auch seyn mögen, ungültig machet,

Digitized by Google

so wie hingegen die geringern Sequenzen desjenigen, dessen höchste Sequenz gültig gewesen ist, eben dadurch zugleich mit Gültigkeit erlangen, als z. E. der eine hat eine Tertiemajor, Tertie von der Dame, vom Buben, oder noch geringere, und der andere hat eine Tertie vom Könige, weil nun die Tertiemajor des einen, die Tertie vom Könige des andern ungültig machet, so kann der, der eine Tertiemajor hat, seine andern geringern Tertien alle mitzählen. Weiter machet die Quarte die Tertie, die Quinte die Quarte, die Sechste die Quinte, die Siebente die Sechste, die Achte die Siebente ungültig, so, daß der, welcher eine Sechste hat, seine Tertie, Quarte und Quinte, die er daneben hat, mitzählen kann, obgleich der andere, der keine Sechste hat, Tertie, Quarte und Quinte von höherm Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählet man die 4 oder 3 Könige, Damen, Buben, Zehne, worin man sie hat, und gehen solche den Sequenzen gleich, nehmlich die Äß sind die höchsten, die Zehne die niedrigsten. Die Neune, Achte und Sieben werden niemals zu Tertien oder Quarten gezählet. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählet. Wenn man vier Asse, vier Könige, vier Damen, vier Buben, oder

Digitized by Google

vier Zehen hat, so gilt jede Sorte davon Vierzehen.

Bei diesen Quarten und Terzien strafet auch wie bei den Sequenzen, das Höchste das Niedrigere, und kann man, wenn das Höchste gegolten hat, alle geringere auch angeben, wenn der andere, dessen Höchstes nicht gegolten hat, gleich noch so viele Quarten und Terzien hätte. Z. E. ich habe 4 Aß, und 3 Zehen, so zähle ich 17, und mein Gegner, der vier Damen, vier Buben, und drei Könige hat, zählet nichts.

Wenn dieses alles vorbei ist, und ein jeder zusammengezählet hat, wie viel er von diesem und jenem hat, so fängt der Erste an, seine Karten auszuspielen, eine auf einmal, und zählet für jede Karte, mit der er sticht und ausspielt, Ein Point zu seinem angegebenen. Die Karten werden, so lange es möglich ist, mit gleicher Farbe bedient, und die geringeren können auch nicht anders als durch höhere von eben derselben Farbe gestochen werden. Denn wenn jemand eine Sieben oder andere Karte aus einer Farbe ausspielte, und der andere hätte nicht ein Aß, einen König, eine Dame oder eine andre hohe Karte aus eben derselben Farbe, so kann er die besagte Sieben nicht stechen, oder dafür ein Auge rechnen. Es kömmt dem

Digitized by Google

nur zu zählen zu, der da sticht, oder anfängt auszuspielen; es läßt sich auch die einmal ausgespielte Karte nicht wieder zurückziehen, wenn man nicht Farbe bedienen kann; denn Letzteres kann man wohl noch thun, ohne daß man eines vorsetzlichen Fehlers beschuldigt werden könnte.

Spielet einer einen König, Dame, Buben, oder Zehne aus, so zählt er im Ausspielen eins, wirft der andre eine höhere Karte darauf von eben der Farbe, so sticht er, und zählet, wie der andre auch eins. Hernach kömmt dieser, (der gestochen hat) zu, von selbstbeliebiger Farbe auszuspielen, und er fährt mit dem Ausspielen und Zählen so lange fort, bis der andere wieder stechen kann, und also werden beide gegen einander fortfahren, so lange sie Karten in Händen haben.

Derjenige, welcher den letzten Stich erhält, zählet statt ein, drei Point dafür. Derjenige, der die meisten Lesen gemacht hat, zählet wegen dieses Wort, just zehn Augen sich zum Besten, wo aber beide Spieler gleichviel Lesen haben, so zählet keiner etwas dafür.

Nächst diesem merket man durch Pfennige oder Aufschreiben an, wie viel Augen (Points) jeder gemacht hat, und falls mit diesem mal das Spiel nicht

geendigt ist, so fähret man mit Spielen so lange fort, bis der eine seine Zahl erreicht hat, welche im Anfange abgeredet worden ist. Wenn derjenige, welcher verloren hat, noch weiter fortspielen will, so hebt man aufs neue ab, um zu wissen, welches der Erste, oder der Anspielende seyn soll, falls man es im Anfange nicht beschlossen hat, wie die Reihe fortgehen soll, denn außerdem darf man nur so immer fortfahren, als hätte man das Spiel noch nicht geendiget, und stehet hernach einem jeden frei, aufzuhören, wenn eine Partie zu Ende ist, ohne daß er weiter zu spielen verbunden wäre.

Man rechnet gewöhnlich 4 Spiele zusammen, ziehet die Summe von einander ab, und der Ueberrest wird mit 10 getheilet und zu Partien gerechnet, doch so, daß 5 und drüber auch eine Partie gilt; z. E. 44 sind vier, und 45 fünf Partien. Auch markiret man mit den 6, 5, 4, 3, 2, wovon einer die Treflés und Piqués, der andere die Coeurs und Carreaus nimmt. Z. E. ich gewinne in vier Spielen 10, 24, 36, 46, so bekomme ich 1, 2, 4, 5. Nach geendetem Spiele werden die Schwarzen gegen die Rothen ausgewechselt, und die Fehlenden bezahlet.

Falls aber beide ihr Spiel so weit gebracht haben, daß einem Jeden nicht mehr als vier oder fünf

Digitized by Google

Points zu endigen fehlen, und der eine Carte blanche hat, so hat er gewonnen; der Nummel folgt diesem nach im Gewinn; hernach kommen die Sequenzkarten, sodann die 4 oder 3 Aß, Könige, Damen, Buben und Zehen, und zuletzt die Points, die man im Ausspielen rechnet.

Derjenige, welcher wegen Cartes blanches, Nummel, Sequenzen, 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen, Buben und Zehne, im Zusammenrechnen aller seiner Augen dreißig zählen kann, dergestalt, daß er weder ein einziges von seinen Blättern dazu auszuspielen genöthiget gewesen ist, noch sein Mitspieler etwas Gültiges gegen ihn aufbringen können, zählet anstatt der Dreißig, Neunzig, und wenn er über 30 hat, so sagt er 91, 92, 93, 94, und so fort an, und diese Honneur nennet man einen Neunziger, oder Repic.

Wenn hingegen der Anspieler durch seinen Nummel, Sequenzen ꝛc. nicht ganz bis auf 30 Points zählen kann, und solglich durch das Anspielen hoher Karten bis an diese Zahl zu kommen suchen muß, ohne daß sein Mitspieler zum Uebersteche kommen kann, so rechnet er anstatt der dreißig sechzig Augen, und das nennet man einen Sechziger oder Pic.

Hierbei ist zu merken, daß, wenn einer anstatt 60

Digitized by Google

zu sagen, so spräche, und damit fortführe, und zählte 31, 32, sich aber hernach noch erinnerte, und sagte: so von Vie machet 60 oder 62, so hindert ihm solches an seinem Spiele nicht, wenn es auch gleich gar am Ende desselben geschehe, dafern er nur nicht die Karten aufs neue gemenget oder abheben lassen, oder etwa schon zu dem folgenden Spiele zu geben angefangen hat. Denn in den letztern Fällen ist keinesweges zugelassen, daß einer die dreißig von Vie nochmals zählen könne, sondern es ist der Sechziger verloren. Derjenige, welcher alle Lesen machet, rechnet, anstatt daß er, wie sonst gebräuchlich zehen zählen sollte, vierzig, und das heißt Capot oder Matsch.

Endlich ist noch zu merken, daß wenn beide Spieler gleiche Nummels, gleiche Sequenzen und Lesen hätten, keiner unter ihnen wegen dieser Gleichheit etwas zählen, oder einigen Vorzug haben kann alsdann einzig und allein die Augen (Points) gerechnet werden, die ein jeder im Ausschlagen und Stechen zusammen zu bringen vermocht hat.

Digitized by Google

Gesetze des Piquetspiels
zur Entscheidung einiger Fälle, welche sich bei demselben ereignen können.

1. Wenn einer mehr Karten giebt oder nimmt, als es sich gebühret; so steht es in der Willkühr desjenigen, welcher der Erste ist, von neuem geben zu lassen, oder so, wie gegeben worden ist, fort zu spielen, wenn aber derjenige, welcher der Erste ist, dreizehn anstatt zwölf Blätter hätte, und er nicht von neuem geben lassen, sondern spielen wollte, so muß er das von ein Blatt, daß er zu viel bekommen hat, wegwerfen, damit der Letzte so viel Karten als der Erste habe. Wenn hingegen der, welcher giebt, dreizehn Karten genommen hätte, so steht es nur dem Ersten frei, ob er fortspielen, oder von neuem geben lassen will, weil der, welcher die Karten gegeben hat, schuld an dem Vergeben ist. Es kann auch der Erste, wenn er fortspielen will, beim Kaufen die Zahl der Zwölf berichtigen, dergestalt, daß er ein Blatt mehr, als er nehmen wird, wegwerfe. Dieses aber muß also geschehen, daß man es dem andern vorhero sage, ehe er die Blätter, die er kauft besehen, oder seine ersten darunter gemengt hat. Denn hernach ist das Jetzterwähnte durchaus nicht

Digitized by Google

mehr zulässig, und muß man das Spiel, wie es sich befindet, fortspielen: jedoch bei der Strafe, die wider diejenigen, welche zu viel Blätter haben, folgen wird.

3. Wenn einer funfzehn oder sechszehn Blätter gäbe, oder wenn jemand eins Lese mehr, als sich gebühret, giebt oder nimmt, so muß man nothwendig die Karten von neuem geben, und steht es in keines der beiden Spieler Wahl, fortzuspielen, um die Verwirrungen, die davon herrühren, zu verhüten.

5. Wenn einer auszuspielen angefangen und den Nummel, die Sequenzen, die 3 und 4 Asse, Könige vorher zu zählen vergessen hat, so kann er sie nachmals nicht mehr rechnen, sondern sie werden ihm, weil er sich versehen, ungültig gemacht.

4. Der, welcher ehe er sein erstes Blatt ausspielet, nicht zuvor aufweiset, wie viel sein Nummel in sich enthalte, oder auch seine Sequenzen, der verliert solche Augen, und kann nicht wieder zurückkehren, sondern nun zählt der andre alles dasjenige als gültig, was er an gedachten Sachen aufweisen kann, ob diese gleich niedriger und geringer wären, als des Ausspielers seine, und er auch schon zugespielet hätte: jedoch muß der andere besagte Sachen zuvor weisen, und zwar, so bald der Ausspieler den

Digitized by Google

Fehler begangen hat, denn wenn er nur ein einzi-
ges Blatt, nachdem vorgedachter Fehler geschehen,
zugespielet hätte, so kann er so wenig, als der An-
spieler, seine Karten angeben.

5. Wenn einer falsch ansagte, und z. E. drei, oder
vier Asse, Könige, Damen, Buben oder Zehne, die er
nicht hat, und welche Karten nicht wie der Nummel
und Sequenzen aufgewiesen werden dürfen, unrecht
zählte und hierauf nur ein Blatt ausspielte, sein
Mitspieler aber im Anfange, in der Mitte, oder
am Ende des Spiels diesen Fehler bemerkte, so ist
die Strafe für dieses falsche Ansagen diese, daß der
falsche Ansager nicht das geringste, was er in Wahr-
heit haben kann, zählen darf, dahingegen der an-
dere nun alles rechnen kann, was er hat. Es
macht auch eine Ausnahme, wenn dasjenige, so
einer erst falsch gerechnet hat, des andern Pic oder
Repic verhinderte, denn in diesem Fall kann derje-
nige, der den Fehler begangen hat, nicht verhindern,
daß der andere nicht sein Spiel zähle, ob er gleich
zu spielen angefangen hat, und es nur in der Mitte
des Spiels gemerket worden ist.

6. Derjenige, welcher mehr Karten nimmt als er weg-
gelegt hat, ist gleicher Strafe unterworfen, und
zählet ganz und gar nichts, wenn sichs im Spiele

Digitized by Google

findet, daß er mehr Blätter hat, als er haben sollte. Wer aber weniger nimmt, oder bei wem sich der Karten weniger befinden, der unterläßt nicht: zu zählen, was er hat; daß also mit wenigern, aber nicht mit mehreren Karten, als man haben soll, gespielet werden kann, nur muß derjenige, der weniger als der andere hat, dieselben zugeben. Z. E. wenn derjenige, welcher zwölf Blätter hat, zehn Lesen nach einander macht, und die zwei letzten Blätter von unterschiedener Art oder Farbe wären, so muß der, welcher nur noch eins hat, dasselbe auf das erste, so der andere ausspielen wird, ob es gleich von der Farbe nicht ist, zugeben, und kann also capot werden, ob er gleich mit diesem ihm übrigen einzelnen Blatte des andern folgendes Blatt, weil es von eben der Farbe, und niedriger als seines ist, stechen könnte: denn man muß auf die Blätter, welche ausgespielt werden, so lange man kann, zugeben, und nächstdem ist ja hier die Schuld des vorfallenden Fehlers lediglich demjenigen zuzumessen, der die wenigsten Blätter hat.

7. Alle Karten, die den Tisch berühren, nämlich die im Ausspielen aus der Hand geschossen sind, können nicht wieder aufgenommen werden: es wäre denn, daß man von derselben Farbe, welche ausgespielt

Digitized by Google

wird, noch Blätter hätte, und man ohne solches bemerkt zu haben, von einer andern Farbe zugeben, denn in diesem letztern Fall, muß man das unrechte Blatt wieder nehmen, und das andere bekennende dafür zugeben. Es ist keine Strafe darauf gesetzt, man muß aber bekennen. Wenn aber einer gedächte, er spielte ein Aß, König, Dame, oder anderes Blatt aus, und er unversehens ein niedrigeres Blatt, als das, so gespielt ist, zugäbe, so muß es, wenn das Blatt aus der Hand ist, dabei verbleiben, und kann man es nicht wieder zurück nehmen.

8. Wenn einer ein Aß hat, und dafür aus Versehen einen König, oder dergleichen zählet, so fällt er, ob er zwar in Wahrheit ein Aß hat, auch sich nur versprochen, und eins vor das andere angesagt hat, in die Strafe, welche auf das Spiel gesetzt ist, jedoch für diesesmal allein, und wenn er bereits zu spielen angefangen hat, denn, wenn er noch kein Blatt ausgespielt hätte, ist ihm ohne einige Strafe zugelassen, seine Worte zu ändern.

9. Wer seine Karte, in der Meinung, daß verloren habe, wegwirft, und mit andern Blättern, die auf dem Tische liegen, vermischt, der kann sie hernach wenn er gleich bemerkte, daß er sich geirrt hat, weder wieder nehmen, noch Hoffnung haben, sein

Digitized by Google

Spiel ausspielen, sondern er hat es verloren; wenn die Karten aber noch nicht unter einander vermengt worden sind, so stehet ihm noch frei, ob er das Spiel verlieren oder gewinnen will.

10. Ferner, wenn einer, zu der Zeit, da er nicht mehr als zwei oder drei Blätter noch in der Hand behält, glaubt, daß der, wider welchen er spielet, höhere Blätter von einer Farbe habe, und dahero die ihm noch übrigen Blätter stechen könne, folglich alle zwei oder drei Blätter auf einmal wegwirft: alsdann hält man die für die Ersiegespielten, welche befunden werden, daß sie am ersten den Tisch oder Teppich anrühren, und am untersten liegen, so daß wenn der andere eines oder zwei von denjenigen, so der andere vermeinet, daß er sie im Kaufen weggeworfen habe, annoch hätte, er besagte Blätter stechen oder gehen lassen kann, sie mögen höher oder niedriger seyn, als die, welche auf dem Tische liegen.

11. Es findet auch nicht statt, zweimal wegzulegen oder zu kaufen, als z. E. der Erste leget drei Blätter weg, und nimmt deswegen andere drei; indem er aber auf das vierte kömmt, und es im Umkehren erkennet, und siehet, daß es ihm nützlich wäre, so ist es nicht zuzulassen, noch eines wegzuwerfen, damit

Digitized by Google

mit er selbiges auch bekommen möchte. Also auch, wenn der Letztere eines oder zwei weniger, als noch übrig sind, wegwirft, und indem er die Kaufkarte aufhebet, siehet, daß noch eine wäre, die ihm dienen könnte, darf er so wenig als der andere, eine mehr wegwerfen, um selbige zu nehmen; so ist auch keinem zugelassen, ehe er weggelegt, die Blätter, die er nehmen soll, zu besehen. Deswegen soll der Erste dem Andern die Zahl, die er nimmt, und die er gewiß liegen lässet, ansagen, damit der Letztere nicht Ursach bekömmt, zu sagen: Ich weiß nicht, wieviel Karten ihr genommen habe, und deswegen muß ich sie zählen, welches er nicht thun kann, wenn der Erste ihm sagt, wie viel er liegen läßt.

22. Wenn man weniger Blätter als man nimmt, wegwirft, hernachmals aber sich besinnt, daß man zu viel genommen habe: so kann man, sofern noch keins umgekehret, oder zu den Andern gelegt ist, die Blätter, welche man zu viel hat, wieder hinlegen. Hat man aber eins von diesen Blättern besehen, oder zu denen geleget, die man vorhero gehabt und behalten hat, so ist es ein Fehler, welcher diese Strafe mit sich bringt, daß man sein Spiel, doch nur für diesmal, verliert.

23. Wenn einer aus Unvorsichtigkeit zweimal nach

Digitized by Google

einander die Karte giebt, aber sich wieder besinnt, daß er sich geirrt habe, und daß nicht an ihm die Reihe zu geben sey, so muß der andre geben, sofern er nur keins von seinen Blättern besehen hat, obgleich der andere die Seinigen besehen hätte.

14. Wenn derjenige, welcher der Erste ist, den Nummel, Sequenz, gevierte und gedrirte Asse, Könige, oder dergleichen Dinge ansager, und der andere darauf antwortet, daß sie gut sind, hernach aber, wenn er sein Spiel recht besieht, sofern er nur kein Blatt zugeschlagen hat, (weil es nachmals durchaus nicht mehr gültig ist) findet, daß mehr oder weniger Nummel, niedrige Sequenze oder Asse, Könige, oder dergleichen, die mehr gelten als diejenigen, die der andere zählet, in Händen habe: so kann er noch zurücktreten und rechnen, was er von gedachten Sachen hat.

15. Wenn auch der Letzte, nachdem er dem Ersten den Nummel, Sequenzen, Asse, Könige, oder dergleichen zählen lassen, ehe er noch zugiebt, verspüret und befindet, daß er eben so viel oder mehr dergleichen gültige Karten hätte; so kann er ebenfalls wieder zurückkehren, obgleich der Erste ausgespielt hat, welcher sodann schuldig ist, dasjenige, was er dem andern zum Schaden allbereits gezählet hat, wieder

Digitized by Google

aufzusagen und nachzulassen, weil das Wort einen durchaus nicht bindet.

26. Wenn einer vier Asse, vier Könige, Damen, Buben und Zehen hätte haben können, wenn er nicht eines davon verworfen hätte, so ist er, nachdem er nur drei derselben Gattung gezählet, und ihm geantwortet worden, daß sie gut sind, schuldig, wenn es der andere von ihm begehret, zu melden, welches unter gedachten Blättern ihm mangele, oder er muß auch die andern drei, wofern sie der andere sehen will, aufweisen; und steht es ihm nicht frei, solches abzuschlagen.

27. Ferner, wenn im Umgeben ein umgekehrtes Blatt auf der unrechten Seite sich befindet, so darf man die Karte nicht von neuem mischen, sondern es muß derjenige, an welchen es kömmt, es sei gut oder böse, es annehmen. Wenn es sich aber zutrüge, daß zwei umgekehrte Blätter zu erblicken wären, alsdann muß man die Karten nothwendig wieder mengen und anders geben, weil solches gar zu großen Schaden sowohl dem einen, als dem andern bringen könnte.

Digitized by Google

Das Casino-Spiel.

Vom Werthe der Karten.

Die Karten, mit welchen das Casino *) spielt, sind dieselben, deren man sich bei dem Whist bedienet; allein hier haben sie nicht denselben Werth, zum Beispiel: der König ist nicht mehr wie die Dame, diese nicht mehr wie der Valet, und alle drei nicht mehr wie die übrigen, ausgenommen bei dem letzten Stich, wo der König, die Dame, oder der Valet, in der Hand des Gebers die noch übrigen Tischkarten wegnehmen kann.

*) Die Benennung Casino kömmt von einem Spielhause in Florenz her, worin sich der Adel versammelt.

Digitized by Google

Die Könige, die Damen, und die Valets werden Hofkarten (Court-Cards) genannt, die übrigen aber gemeine Karten.

Die vier Aß, ob sie gleich wichtige Karten in diesem Spiel sind, weil sie vier Points zählen, so können sie doch keine andre Karte stechen, sondern blos eines das andere oder mehrere.

Das große Casino, welches die Zehen von Caro ist, scheint die Hauptkarte zu seyn; und sie ist es auch in so fern, weil sie den Namen des Spiels führt, und zwei Points zählt, wenn man sie in seinen Stichen nach Hause bringt; in der Hand und im Spiel aber ist sie nichts mehr und nichts weniger, als eine andere Zehen.

Mit dem kleinen Casino verhält es sich eben so, die Zwei von Pique, die diesen Namen hat, ist in der Hand und im Spiel, wie jede andre Zwei.

Die Farben sind ebenfalls im Spielen nicht unterschieden, ausgenommen, daß die Mehrheit der Piques in den Stichen ein Point zählen, sonst aber nichts zum voraus haben.

Von den Verbindungen. Diese sind es eigentlich, worauf der Spieler seine ganze Aufmerksamkeit richten muß, denn durch sie allein kann er die Mehrheit der Karten gewinnen. — Um sie be-

Digitized by Google

greiflicher zu machen, und überhaupt eine deutliche Idee vom Spiele selbst zu geben, wollen wir uns vier Personen A B C D vorstellen, die sich hinsetzen und spielen. A ist Geber; er mischt die Karten und läßt sie von D, der ihm zur rechten Hand sitzt, abheben. Nachdem er jedem Spieler, und dem Tisch vier Karten gegeben, und die Tischkarten aufwärts gekehrt sind, so fängt B an zu spielen; nun wollen wir voraussetzen, die Tischkarten wären ein As, eine Zwei, eine Vier und eine Sieben; und B hätte eine Sieben in seiner Hand, so kann er mit dieser Sieben den Tisch räumen; denn seine Sieben paaret sich mit der Sieben auf dem Tische, und da die übrigen drei Karten auch sieben zusammen machen, so nimmt sie B's Sieben ebenfalls. — Wenn aber B keine Sieben hätte, sondern eine Fünf, eine Sechs, eine Zehen und eine Hofkarte, so muß er sehen, mit welcher Karte und durch welche Verbindungen er die meisten und besten Karten nehmen kann. Dieses wird durch die Zehen geschehen, weil diese die Sieben, die Zwei und das As nimmt; dahingegen die Fünf blos das As und die Vier, und die Sechs blos die Vier und Zwei nimmt. Hat er keine Zehen, sondern blos Fünf und Sechs, so muß er mit der Fünf nehmen, um das As in seinem Stich zu bekommen. — Wir wollen

Digitized by Google

nun wieder zum ersten Fall zurückgehen, daß nehmlich B eine Sieben gehabt, und mit dieser den Tisch geräumt, so marquiret er ein Point; und C muß dem Tisch eine Karte spielen; dieses sey eine Hofkarte, zum Beispiel eine Dame; D, hat er eine Dame in der Hand, so kann er wieder den Tisch räumen. — Dies, wollen wir annehmen, wäre geschehen, so muß A dem Tische eine Karte spielen: diese sey nun ein Valet; B hätte keinen Valet, so spielt er eine andre Karte, diese sey ein König. C hätte weder Valet noch König, so spielt er auch eine andre Karte, diese sey eine Zehen, D hätte keine von den Dreien, so muß er eine andere Karte zugeben, diese sey eine Neun. A könnte keine von den Vieren paaren, so giebt er eine andere Karte zu, diese sey eine Acht. B könne auch nicht paaren, so giebt er eine zu, diese sey eine Dame, D aber hätte eine Acht, so nimmt er mit solcher die Acht, die A gespielt. A hätte eine Sieben, so nimmt er mit dieser die Sieben, die B gespielt. B könnte immer noch nicht stechen, so muß er seine letzte Karte zulegen, diese sey eine Drei. C kann auch nicht paaren, so wirft er auch seine letzte Karte hin, diese sey ein As. D ist in dem nehmlichen Fall, so legt er ebenfalls seine letzte Karte hin, diese sey eine Fünf. A hätte aber zur letzten Karte ein As,

Digitized by Google

so nimmt er mit diesem das As, das C gespielt hat. — Die Karten der Spieler sind nun alle, und auf dem Tische bleiben ein König, eine Dame, ein Valet, eine Zehen, eine Neun, eine Fünf und eine Drei liegen; A giebt also jedem Spieler wieder vier Karten, aber keine dem Tisch; B fängt wieder an zu spielen, nehmlich wenn er eine von den Tischkarten paaren kann, so nimmt er eine davon weg, wo nicht, so giebt er eine zu. C, D und A thun dasselbe, bis die Karten wieder verspielet sind; dann giebt A jedem wieder vier Karten. Ist nun aber das ganze Spiel Karten ausgegeben, so nimmt derjenige, der den letzten Stich macht, die letzten Karten mit weg, nehmlich wenn B oder C eine Karte gepaaret, und D kann keine gewinnen, so nimmt B oder C, der so gepaaret, die noch übrigen Tischkarten, nebst denen von D und A, mit weg; hat aber A eine Hofkarte, so nimmt A die noch übrigen Karten, die B oder C gelassen hat.

Wenn das Spiel aus ist, so zählt jede Partei ihre Karten; sind deren 26, so zählt man nichts, sind ihrer aber 27 oder mehr, so zählt man drei; die Partei, die sieben oder mehrere Piques in ihren Stichen hat, zählt ein Point; welches doch geschieht, wenn man auch nicht die Mehrheit der Karten hat. Nachgehends zählt man das große und kleine Casino und die Asse.

Digitized by Google

Die Partei, die die wenigsten Points hat, zieht solche von der Anzahl derer von der andern Partei ab. Die Points aber, die man bei dem Tischräumen macht, werden jedesmal marquirt und nie gegenseitig abgezogen.

Man marquirt auf folgende Art:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				o	o	oo	ooo	o.	o
o	oo	ooo	oooo	o	ooo	o	o	o	oo
								o	o

Gesetze des Casino-Spiels.

1. Dieses Spiel besteht aus elf Points, nehmlich die Partei, welche gewinnt, zählt:

Für die Mehrheit der Karten	3	Points.
— das große Casino (nehmlich die Zehen von Careau)	2	—
— das kleine Casino (nehmlich die Zwei von Piques	1	—
— die Asse (nemlich 1 Point für jedes As	4	—
— die Mehrheit des Piques	1	—
Summa	11	

Digitized by Google

Allein jede Partei marquirt nicht alle die Points, die sie gewonnen hat, sondern die geringere Zahl wird von der größern abgezogen, und blos das, was übrig bleibt, wird marquirt.

Beispiel. Eine Partei gewinnt sieben Points von denen eilfen, hier werden die übrigen vier Points, die von der Gegenpartei gewonnen werden, von denen sieben abgezogen, und blos die übrigen drei Points marquirt. Es mag aber auch geschehen, daß keine von beiden Parteien etwas marquirt, zum Beispiel: die Anzahl der Karten wäre gleich zwischen den beiden Partheien; in diesem Fall bleiben nur acht Points zu marquiren; sollten diese nun, so wie die Karten, ebenfalls gleich getheilt seyn, so kann keine Partei marquiren.

2. Die Art zu geben ist, daß man vier Karten jeder Person, und vier Karten dem Tische giebt; wenn diese Karten gespielt sind, so giebt man wiederum vier Karten jeder Person, bis die Karten alle sind: allein man giebt dem Tische keine mehr.

NB. Der Geber ist nicht verbunden, die Karten, die er dem Tische giebt, regelmäßig, so wie er giebt, aufzuschlagen, sondern nach seinem Gefallen, kann er eine, oder zwei, oder alle auf einmal umkehren.

Digitized by Google

3. Bei diesem Spiele kann kein Vergeben statt finden; denn wenn eine Person blos mit drei Karten spielt, so ist es ihr eigner Schade; und sollte eine Karte unter den Tisch gefallen seyn, so muß diejenige Person, die blos drei Karten hat, die vierte aufnehmen, es mag nun zu ihrem Schaden oder Nutzen seyn. Es wird auch eine oder mehrere umgekehrte Karten im Spiele nicht als ein Vergeben angesehen, es sey denn bei dem ersten Herumgeben, und ehe eine von den Tischkarten aufgeschlagen ist.

4. Es ist niemanden erlaubt, mehrere Stiche, als den letztgespielten, nachzusehen, auch darf niemand seine gemachten Stiche oder Karten während des Spiels zählen.

5. Niemand kann mehr als eine Karte auf einmal aus seiner Hand spielen, allein mit dieser mag er nicht allein ein Paar machen, und jene andre Karte, die dieselbe Benennung führt, nehmen, sondern er mag auch mit dieser einzigen Karte so viele andere Karten aufnehmen, als er durch Verbindungen mit seiner Karte herausbringen kann.

Digitized by Google

So mag zum Beispiel eine Zehen
eine 9 und Aß nehmen und,
— 8 — 2.
— 7 — 3.
— 6 — 4.
— 5 — 5.
sowohl als 10.

6. Derjenige, der die letzte Tischkarte nimmt, oder den Tisch räumt, zählt für jedesmal unwiderruflich ein Point.

7. Derjenige, der den letzten Stich macht, nachdem alle Karten gegeben worden, nimmt mit selbigem jede andere Karte, die noch auf dem Tische befindlich seyn mag, und dieses nennet man den Sweep, *) oder den Kehraus.

8. Der Lurch (Bredouille) oder doppelt gewonnenes Spiel ist Fünf.

---

*) Diejenigen Leser, die kein Englisch verstehen, und die Englischen Kunstwörter beibehalten wollen, müssen das Wort Sweep lesen und aussprechen wie Swiep; und das Wort Lurch, wie Lordsch.

Digitized by Google

Allgemeine Regeln.

1. Die erste und wichtigste Anweisung ist, sich zu erinnern, wie viel Zehen, Asse und Zwei sind gespielt worden, und ob zwei Hof- oder Bilderkarten von derselben Benennung zuerst auf dem Tische aufgeschlagen worden, dieses ist besonders nöthig. Uebrigens erinnere man sich aller Karten, wenn man kann.

2. Kann man mit der Karte, die man spielt, keine Karte oder mehrere vom Tische aufnehmen, so muß man allemal lieber eine Hofkarte ausspielen, weil die Hofkarten zu weiter keinen Nutzen sind, als etwa ein Paar zu machen; dahingegen andere Karten durch Verbindung viele mit Vortheil nehmen können.

Ausnahmen. Wenn man Geber ist, und die Karten sind alle gegeben, so muß man eine Hofkarte zurückbehalten, um sich des Sweeps oder Kehraus zu sichern. Manchmal auch, wenn man das große Cassino in der Hand hat, (die andern drei Zeichen müssen aber gespielt seyn) so ist es besser, eine geringere Karte auszuspielen, welche mit einer Tischkarte durch Verbindung Zehen ausmacht, in der Hoffnung, die

Digitized by Google

verbundenen Karten alsdann mit dem großen Casino aufzunehmen.

3. Wenn man Geber ist, und hat in den letzten vier Karten das große Casino, (und die drei andern Zehen sind heraus) so muß man, wenn man keine Hofkarte für den Kehraus hat, das große Casino zurück behalten, in der Hoffnung, Verbindungen zu machen; es sey denn, daß man eine Acht oder Neun hätte, in welchem Fall man besser thut, das Casino zu spielen, und es dem Zufall zu überlassen, solches im Kehraus wieder zu bekommen.

4. Wenn man verbunden ist, eine Karte zu den Tischkarten zu spielen, und man hat keine Hofkarte, so muß man die geringern Karten zuerst spielen; denn wenn man die höhern Karten bis zuletzt aufhebt, so hat man immer Hoffnung, durch Verbindung andere Karten mit diesen höhern zu nehmen.

Ausnahme. Wenn man sieht, daß die kleinen Tischkarten durch Verbindungen Zehen ausmachen (und das große Casino noch nicht heraus ist, man es auch nicht in seiner Hand hat) so muß man eine größere Karte spielen, um die Gegner zu verhindern, ihr Casino in Sicherheit zu bringen; allein wenn die drei Zehen heraus sind, und man weder selbst, noch

Digitized by Google

der Gehülfe Kartengeber ist, so muß man suchen mit seiner Karte die Zahl Zehen unter den Tischkarten zu machen, ohne Rücksicht zu nehmen, ob unser Gehülfe das große Casino in der Hand hält oder nicht, denn wenn es in der Hand unsrer Gegner ist, so werden sie es beinahe zur Gewißheit in dem Kehraus bekommen, wenn sie es nicht vorher in Sicherheit bringen.

5. Die Farbe Pique verdient einige Aufmerksamkeit; deswegen man sie allemal andern Farben im Aufnehmen vorziehen muß, wenn es nehmlich einerlei ist, ob man dieses oder jenes Paar aufnimmt. Allein die Begierde, allemal Piqueskarten zu gewinnen, muß so eingeschränkt seyn, daß man bessere Vortheile nicht dabei verliert; es sey denn, daß unsere Gegner alle andere Points gemacht hätten, und dem Anschein nach auch die Mehrheit der Karten hätten, so muß man Piqueskarten aufzunehmen suchen, um sie zu verhindern, das Spiel zu gewinnen.

6. In Ansehung der Asse, muß man, wenn noch keine gespielt sind, oder, wenn blos eins oder zwei heraus sind, und die erste oder zweite Hand eins hält, die Gelegenheit abwarten, wenn blos Zehen und Hofkarten auf dem Tische liegen, oder wenn es mit andern Tischkarten nur wenige Ver-

Digitized by Google

bindungen macht, ehe man es ausspielte: die dritte Hand und der Geber sollten es allemal bis zuletzt aufheben.

7. Wenn drei Asse heraus sind, so sollte man gemeiniglich das vierte niederlegen, falls es die erste Karte ist, die man zu spielen hat; allein niemals, und in keiner Rücksicht muß man es nach dem ersten Herumspielen zurückbehalten.

8. Wenn man zwei Asse in seiner Hand hat, so muß man die erste beste Gelegenheit benutzen, eins davon zu spielen, in der Hoffnung, daß es nicht weggenommen werde, bis man wieder zum Spielen kömmt; und wenn unser Gehülfe ein Aß spielt, und man kann es nicht durch Verbindungen aufnehmen, so muß man wenigstens diese Verbindungen so viel als möglich zu verringern suchen, damit es die Gegner nicht so leicht gewinnen können.

9. Wenn man in seiner Hand ein Aß und das kleine Casino hält, und man ist genöthiget, eins von beiden zu spielen, so thut man besser, man nimmt das letztere, weil die Gegner, wenn sie es aufnehmen, nur ein Point gewinnen, hingegen würden sie zwei Points gewinnen, wenn es sich treffen sollte, daß sie das Aß paaren könnten.

10. Wenn

Digitized by Google

10. Wenn unter den Tischkarten das große Casino und ein Aß befindlich sind, und man hat eine Zehen und ein Aß in seiner Hand, so muß man allemal die Asse zuerst nehmen, weil diese durch Verbindungen gewonnen werden können, dahingegen die Zehen blos mit einer andern Zehen gewonnen werden kann.

11. Die allgemeine Regel ist, nicht auf dem Tische blos eine einzige Karte, oder solche Karten zu lassen, die durch Verbindungen mit einer Karte gewonnen werden können, aus Furcht, der Gegner möchte den Tisch räumen. Kein Theil dieses Spiels erfodert mehr Nachdenken und Ueberlegung, als dieser und dennoch ist er selten untrüglich. Denn da die Mehrheit der Karten von so großer Wichtigkeit ist, und einen Unterschied von 6 Points macht, so ist es gemeiniglich der Mühe werth, es zu wagen.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel besonders befolgt werden sollte. Man muß es nicht wagen, den Tisch zu räumen, wenn die Gegner Vier markirt haben, aus Furcht, sie möchten dem Lurch oder doppeltem Spiel entgehen; noch weniger muß man es wagen, wenn sie Neun oder Zehen markirt haben.

Digitized by Google

bindungen macht, ehe man es ausspielte: die dritte Hand und der Geber sollten es allemal bis zuletzt aufheben.

7. Wenn drei Asse heraus sind, so sollte man gemeiniglich das vierte niederlegen, falls es die erste Karte ist, die man zu spielen hat; allein niemals, und in keiner Rücksicht muß man es nach dem ersten Herumspielen zurückbehalten.

8. Wenn man zwei Asse in seiner Hand hat, so muß man die erste beste Gelegenheit benutzen, eins davon zu spielen, in der Hoffnung, daß es nicht weggenommen werde, bis man wieder zum Spielen kömmt; und wenn unser Gehülfe ein As spielt, und man kann es nicht durch Verbindungen aufnehmen, so muß man wenigstens diese Verbindungen so viel als möglich zu verringern suchen, damit es die Gegner nicht so leicht gewinnen können.

9. Wenn man in seiner Hand ein As und das kleine Casino hält, und man ist genöthiget, eins von beiden zu spielen, so thut man besser, man nimmt das letztere, weil die Gegner, wenn sie es aufnehmen, nur ein Point gewinnen, hingegen würden sie zwei Points gewinnen, wenn es sich treffen sollte, daß sie das As paaren könnten.

10. Wenn

Digitized by Google

10. Wenn unter den Tischkarten das große Casino und ein As befindlich sind, und man hat eine Zehen und ein As in seiner Hand, so muß man allemal die Asse zuerst nehmen, weil diese durch Verbindungen gewonnen werden können, dahingegen die Zehen blos mit einer andern Zehen gewonnen werden kann.

11. Die allgemeine Regel ist, nicht auf dem Tische blos eine einzige Karte, oder solche Karten zu lassen, die durch Verbindungen mit einer Karte gewonnen werden können, aus Furcht, der Gegner möchte den Tisch räumen. Kein Theil dieses Spiels erfodert mehr Nachdenken und Ueberlegung, als dieser und dennoch ist er selten untrüglich. Denn da die Mehrheit der Karten von so großer Wichtigkeit ist, und einen Unterschied von 6 Points macht, so ist es gemeiniglich der Mühe werth, es zu wagen.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel besonders befolgt werden sollte. Man muß es nicht wagen, den Tisch zu räumen, wenn die Gegner Vier markirt haben, aus Furcht, sie möchten dem Lurch oder doppeltem Spiel entgehen; noch weniger muß man es wagen, wenn sie Neun oder Zehen markirt haben.

Digitized by Google

Fälle, in welchen die allgemeine Regel nie befolgt werden sollte. Zu Anfange eines Spiels, wenn man durch Verbindungen viele Karten aufnehmen kann.

Wenn man irgend ein Point machen kann.

Wenn ein Stich oder zwei die Verschiedenheit der Karten machen kann.

Wenn man schon hoch markirt hat, und die Gegner blos zwei oder drei Points haben; in diesen Fällen muß man der allgemeinen Regel nie folgen.

Das Casino mit drei Personen ist ganz von dem mit vier Personen in seinen Gesetzen und Regeln verschieden, und wird auf eine ganz andere Art gespielt.

Die gewöhnlichste ist die folgende Art:

Anstatt elf Points besteht das Spiel aus funfzehn. Sechs Marken sind hinlänglich zum markiren.

Der Lurch oder doppelt Spiel ist Sieben.

Jede Person markirt die Points, die sie gewinnt, ohne irgend einen Abzug.

Wenn die Parteien so weit im Spiele gekommen sind, daß wenige Points die Anzahl ihrer Nummern zu Sechzehn erhöhen können, und wenn zwei Personen, oder alle drei diese Zahl vollkommen gemacht

Digitized by Google

haben; (die Möglichkeit davon wird folgendes Beispiel zeigen) so wird alsdann das Spiel nach dem Range derer Points, die man gewonnen hat, entschieden, so wie beim Spiel von allen Vieren, wo der höchste eher zählt, als der niedrigste, der niedrigste eher, als der Valet, und der Valet eher, als das Spiel; und wie bei dem Piquet, wo die Hand oder die Points eher zählen, als die Quinten u. s. w.

Die Ordnung, wie die Points auf einander folgen und gezählt werden, ist folgende:

Erstlich das große Tasno
2tens das kleine Tasno
3tens die Mehrheit der Karten
4tens die Mehrheit der Piques
5tens das Pique-As
6tens das Trefle-As
7tens das Coeur-As
8tens das Carreau-As

Beispiel der vorhergehenden Regel.

Wir wollen voraussetzen, daß, während des Spiels

A. zwölf Points gewonnen hat,

B. eben so viel,

C. aber hätte dreizehn Points.

Digitized by Google

Und bei dem letzten Geben der Karten,

A. gewönne das große Casino, und die Asse von Treffe und Pique,

B. das kleine Casino und die Mehrheit der Karten,

C. gewönne die Mehrheit der Piques und die Asse von Coeur und Caro.

In diesem Falle nun hat jeder Spieler 16 Points zu markiren, die zu gleicher Zeit das Spiel endigen. — Die Frage aber ist: — Wer hat gewonnen? — Antwort: B hat es gewonnen, weil A blos das große Casino (welches aber sein Spiel nicht vollkommen macht) zählen kann, B. aber sogleich sein klein Casino und die Mehrheit der Karten markirt, und da diese beide, vier Points in der Ordnung ihres Ranges das Spiel ausmachen, ehe die Asse von Pique und Treffe, die Mehrheit der Piques und die Asse von Coeur und Caro, die C gewonnen, können gezählt werden, so hat B das Recht zum Gewinn des Spiels.

Da das Casino mit zwei oder zu drei Personen dieselben Points wie das Casino mit vier Personen, und die nehmlichen Regeln des Abzugs hat; so finden auch alle die andern Regeln in jeder Rücksicht hier statt.

Digitized by Google

Das Schachspiel.

Ueber die Erfindung dieses sehr berühmten Spiels ist ungemein viel gestritten worden. Brettspiele gab es zwar schon unter den Griechen und Römern, aber das Schach ist morgenländischen Ursprungs. Die Perser und Chineser wollen es von den Hindus erhalten haben, und unter diesen soll es im fünften Jahrhundert unter einer Veranlassung erfunden seyn, die von Arabischen Schriftstellern *) auf folgende Art erzählt wird. Behus, ein junger König in Indien despotisirte seine Unterthanen. Die Rechtschaffenen, welche sich seinem Throne näherten, und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängniß und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen forthin das eherne Joch des Despo-

*) Man findet sie bei Heyde de Ludis Orientalium, so wie auch im deutschen Merkur.

Digitized by Google

thums, bis sie sich endlich ihres Menschenrechts bewußt wurden, und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staats zu durchdringen begannen. Da jammerte den Braman Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschloß, alles zu wagen, um den Wütrich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Vertheidigung von großem Werthe sind, aber wo der Verlust eines Einzigen oft den König schachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruh so angemessen war, und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers, mußte erscheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es dem jungen Tyrannen, und verflocht in die Erklärung der Steine und Züge, auf eine so feine und doch anschauliche Art, die Regeln der Regentenweisheit, daß der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte, und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Dies rührte den König. Er drang in den weisen Braman, sich etwas zur Belohnung auszubitten, und wenn es auch die Hälfte seines Reichs wäre. Nassir fiel demü-

Digitized by Google

hig zur Erde und sprach: Sieh, o mein König, die Tafel meines Spiels hat 64 Felder; willst du mich mit Gnade überschütten, so laß die Knechte deiner Kornhäuser legen auf das erste Feld 1 Waizenkorn, auf das andre zwei, auf das dritte 4, und sofort auf das nächstfolgende noch einmal so viel als auf das vorhergehende. Da erzürnte der weise König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er sollte etwas bessers bitten; allein Nassir blieb bei dem Gesagten und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine, und meldete seiner Majestät, es sei eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor lauter Multipliciren nicht, was man anfangen solle; er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Waizenkörner schon so groß gefunden, daß im ganzen Reiche wohl nicht so viel seyn möchten, um den Braman nur halb zu bezahlen. Nach einer Berechnung dürfte möchte wohl der ganze Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Waizenkörner getragen haben, denn das Ganze beträgt genau berechnet 18''' 446744'' 073709. 551615, und wenn eine jede von 1680 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 274762 Maas Waizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dies erst den zweihundertsten Theil davon ausmachen. Da mußte Nassir

kommen, der König umarmte ihn, und behielt ihn auf immer bei sich als Freund und Bruder. —

Von den Persern und Arabern ist es nach dem Abendlande, besonders nach Italien gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das meiste beitrugen. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng d. i. hundert Gedanken oder Sorgen; die Araber Al Xadrez. Das Wort Schach scheint aus der persischen Sprache zu kommen, wo es einen König bedeutet.

Das Schachspiel hat sich von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann die Grenzen des Schachs ansetzen von Ochotzk bis Lissabon, und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika, und setzt noch nicht zu viel, wenn man auch noch etwas darüber hinaus zugiebt.

Man hat mehrere Arten von Schachspiel, wovon die vornehmsten folgende sind: 1) das kleine oder alte Schachspiel, welches mit 16 Steinen auf einer länglichen Tafel von 64 Feldern gespielt wird; 2) das neue oder große Schachspiel, welches im Dorfe Stroepke das Kourierspiel heißt und mit 24 Steinen, worunter 4 Kouriers sind, auf einer Tafel von 96 Feldern gespielt wird; 3) das welsche Schachspiel, das seine Gestalt in Italien erhalten hat und noch bei uns gespielt wird.

Don Juan d'Austria soll nach Hersdörfers Er-

Digitized by Google

findung, den Boden eines Zimmers einem Schachfelde gleich belegen lassen, und darauf mit lebendigen Personen gespielt haben.

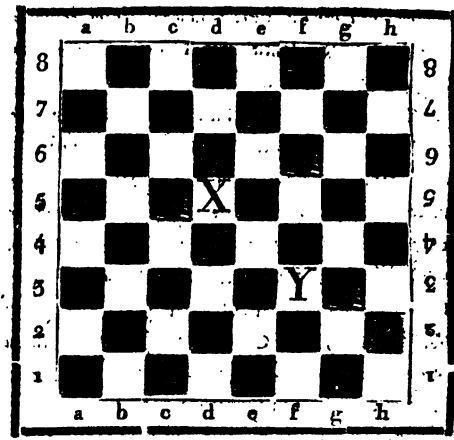
Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwei kleine hölzerne Heere stehn hier schwarz, und dort weiß gegen einander über in Schlachtordnung; Feldherrn, Adjutanten, Cavallerie und Infanterie sind bereit, sich einander anzugreifen, und den gegenseitigen König zu fangen; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit und erwartet, wie das häufig der Fall in der Wirklichkeit ist, ohne Selbstthätigkeit, alles von seinem Kriegsminister oder Kriegsrathe, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

Vom Schachbrett.

Das Schachbrett ist, wie beigefügte Zeichnung lehrt, ein gewöhnliches Dambrett von 64 Feldern, nämlich von 32 weißen und eben so vielen schwarzen. Die Spieler legen es so zwischen sich, daß jeder in der Ecke zur rechten Hand ein weißes Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu seyn, und um die Stellung der Steine, so wie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die Blätter des Schachbrettes bezeichnen, so daß wir dieselben, so wie in der Geographie die Oerter nach Länge und Breite angeben können.

Digitized by Google



Wenn das Brett zwischen beiden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum andern 8 Reihen Felder hinüber, diese nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Felder bilden wieder 8 andre Reihen quer zwischen beiden Spielern hindurch; diese bezeichnen wir auf beiden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hiedurch läßt sich jedes Feld auf dem Brette angeben; das Feld X heißt nun d 5, und stünde hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach Y gesetzt werden, so würde dies durch die Bezeichnung heißen d 5 nach

§ 5. Man scheide die Bezeichnung auf den Rand des Bretts.

Von dem Werthe und dem Gange der Steine.

Jedes von den beiden kleinen Heeren besteht aus einem Könige, einem Feldherrn, zwei Läufern, zwei Springern, zwei Thürmen und acht gemeinen Soldaten.

Der König ist der vornehmste Stein im Spiel, darum ist er auch der größte. Der Zweck des Spiels geht einzig dahin, ihn so einzusperren, daß er sich ergeben muß. Sein Gang ist sehr gravitätisch langsam, denn er kann auf einmal nicht weiter gehn als einen Schritt, aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts, seitwärts, und auch über die Ecken seines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihn auf ein Feld stellt, in allen den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem andern feindlichen Steine bloß stellt.

Die Königinn, Dame, besser und richtiger der Feldherr (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich) ist der wirksamste Stein im ganzen Spiele. Er geht

Digitized by Google

vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck wie der König, aber nicht bloß einen Schritt, sondern durch so viel Felder als nöthig ist, und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichen Falle jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm bloß stellt.

Neben den beiden vorigen stehn die Läufer, richtiger könnte man sie wohl Adjutanten nennen: aber auf eine lächerliche Art heißen sie bei den Engländern Bishops, und bei den Franzosen gar Fous, Narren, puisque sagt Mariniere auf eine naive Art, les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu, que les fous s'éloignassent de la principauté. — Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten, und sind daher wichtige Offiziere. Sie gehen bloß übereck, aber nach allen Richtungen und so viel Schritte auf einmal als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muß sichs wohl merken, daß der Läufer, welcher Anfangs auf dem weißen Felde stand, auch immer auf dem weißen bleibe, so wie der schwarze auf dem schwarzen.

Die Springer (les chevaliers,) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich, und haben den deutschen Namen davon, weil sie über andre wegspringen können. Sie bezeichnen offenbar Cavallerie. Sie sind so wichtig als die Läufer: beson-

derst brauchbar im Anfange des Spiels, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganzen eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen: sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiß auf Schwarz, und so umgekehrt, auch selbst über die andern Steine weg; folglich z. E. von b1 nach a3 oder c3 nach d2.

Die Thürme, eigentlich Kriegselephanten mit Thürmen (les Tours, the Rooks, le Torri, i Rocchi) die in den vier Ecken des Schachbretts stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist grade über die Felder hin, so weit sie offen sind, seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die gemeinen Soldaten, (Bauern, les Pions, the Pawns, le Pedine) sind zur Beschützung des Kriegs sehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der Offiziere sehr brauchbar, unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkte über das ganze Brett bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, das heißt von 2 nach 8 oder von 7 nach 1: so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen, so kann der Springer einen beliebigen Offizier

einen Thurm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm schon einer davon fehlt. Wäre dies nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müßig stehn, bis einer von jenen Offizieren verlohren geht, dessen Rolle er dann bekommt. Der Gang des Bauers ist blos vorwärts gerade aus; vom Hause aus, das ist, von seiner ersten Stelle an, kann er zwei Schritte machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, daß diese Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabei neben einem feindlichen Bauer vorüber müßte. Z. B. wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 schon ein feindlicher Bauer stünde, so steht es blos im freien Willen des Gegenspielers, diesen so vorüberschreitenden Bauer wegzunehmen, und den seinigen nach g 3 zu setzen. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer über Eck vorwärts; stünde er z. B. in X, so kann er jeden andern Stein, der auf c oder e steht, schlagen.

Von der Stellung der Steine.

Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die weißen, auf 7 und 8 der andre die schwarzen Steine. Haben es Beide gethan, so stehn nun auf den 4 Ecken dem des Brettes die 4 Thürme, neben diesen die 4

Digitized by Google

Springer, neben diesen die 4 Läufer, auf den beiden Feldern d 1 und d 8 die beiden Königinnen und auf e 1 und e 8 die beiden Könige. Vor diesen Offizieren stehn die Bauern, nämlich auf der Queerreihe 2, die weißen auf 7, die schwarzen, und bilden folglich das Vordertreffen. So stehn die Steine allemal beim Anfange des Spiels. Zum Ueberflusse merke man sich noch, daß die beiden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehn, folglich die weiße auf dem mittlern weißen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.

Gebrauch der Steine.

Vom Schlagen, Schachbieten, Rochiren.

Jeder Spieler läßt seine Steine nach und nach auf die feindlichen losmarschiren. Man zieht wechselsweise, immer nur einen Stein auf einmal, und fängt gewöhnlich, wo nicht immer damit an, daß man den Bauer des Königs 2 Schritt, d. i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherren und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle andern Züge sind unbestimmbar; denn jeder richtet sich entweder, wenn es nöthig ist, nach dem letzten Zug des Gegners, oder er bildet sich allmählig einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser

Digitized by Google

bleibt die Hauptsache des Spiels; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden, und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Beim Damenspiele überspringt der nehmende Stein denjenigen welchen er nimmt, beim Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn z. B. ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 5 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauern in b 4 oder mit dem Springer in b 4 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen, und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es, er stehe im Schach, es wird ihm Schach geboten, und der Gegner kündigt dies allemal durch das Wort Schach! an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dies ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen andern Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Z. B. Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach; diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feind-

feindlicher Bauer auf c 5, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den Schachbietenden Stein mit irgend einem andern.

3. Man stellt einen andern Stein zwischen den feindlichen und den König; nur geht dies nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König matt, der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist geendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja beide Könige Schach seyn.

Oft ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkte, z. B. der weiße auf e 1 so stark bedrohet wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehn, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im Stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen, und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochiren (rochen, sauter, saltare,) läßt; das

Digitized by Google

bleibt die Hauptsache des Spiels; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden, und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Beim Damenspiele überspringt der nehmende Stein denjenigen welchen er nimmt, beim Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn z. B. ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 5 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauern in b 4 oder mit dem Springer in b 2 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen, und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es, er stehe im Schach, es wird ihm Schach geboten, und der Gegner kündigt dies allemal durch das Wort Schach! an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dies ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen andern Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Z. B. Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach; diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feind-

feindlicher Bauer auf c 8, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den Schachbietenden Stein mit irgend einem andern.

3. Man stellt einen andern Stein zwischen den feindlichen und den König; nur geht dies nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König matt, der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist geendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach biten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja beide Könige Schach seyn.

Oft ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkte, z. B. der weiße auf e 1 so stark bedrohet wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehn, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im Stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen, und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König roch iren (rochen, sautor, saltare,) läßt; das

Digitized by Google

heißt er rückt den Thurm rechter Hand von h, auf f 1, und läße den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Thurm von a 1 auf d 1, und setzt den König nach c 1: oder mit andern Worten, der König springt 2 Schritt rechts oder links, und der Thurm lagert sich vor ihn. Mit dem auf die Art schnell veränderten Standpunkt des Königs muß der Gegner seinen Plan natürlicher Weise umändern. Es ist sehr selten oder niemals gleichviel, auf welche Seite man den König rochiren läßt; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichen setzt man ihn hinter drei Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f g h in Reserve behält. Das Rochiren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt, diese sind:

a. Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles Mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b. Wenn der Thurm mit dem er rochiren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c. Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochiren, um heraus zu kommen.

d. Wenn er aber ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesetzt der König will von e 1 nach

Digitized by Google

g 1, so muß er über das Feld f 1; steht nun in Y oder auf der Felderreihe von f bis f der feindliche Feldherr oder ein Thurm, kurz, steht irgend ein feindlicher Stein so, daß er auf das Feld f 1 zielt, so kann der König nicht darüber und muß das Rochiren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e. Wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein befindet.

Spielgesetze.

a) Ein berührter Stein muß gespielt werden, und ein fortgesetzter Stein ist gespielt.

b) Der Bauer geht zwei Schritte von Hause aus, aber nicht neben einem feindlichen Bauer vorbei.

c) Ist der König so in die Enge getrieben, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in Schach zu kommen, und können seine noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht Schachmatt, sondern Schachpatt, (Ecchec suffoqué Stale-mated) und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

d) Gibt, d. i., bietet der Gegner dem Könige Schach,

Digitized by Google

ohne es zu sagen; so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vortheilhaft findet, bis er es anzeigt.

e) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen Schachmatt, oder vielmehr, ohne es selbst zu wissen, so hat er streng genommen, das Spiel nur halb gewonnen.

f) Wird ein Stein durch Versehn auf eine falsche Art bewegt, und der Gegner bemerkt es erst, wenn er schon wieder einen Zug gethan hat; so können beide nicht zurückziehn.

g) wird ein Stein durch Versehn weiter gesetzt als er gehn kann, so kömmts blos auf den Gegner an, es zu erlauben, oder nicht.

Digitized by Google

Praktische Beispiele.

Alles bisherige war nur das Nothwendigste aus der Theorie des Schachspiels. Ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, daß die Bezeichnung des Schachbretts ganz gefaßt sey, und daß der Anfänger die Stellung, den Werth, Gang, Gebrauch so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen; sie werden ihm das Wesen des Schachspiels viel deutlicher und praktischer beibringen, und zur Wiederholung des bisherigen die beste Veranlassung geben. Das † neben den Zahlen bedeutet, daß durch den Zug Schach geboten wird.

Zahl der Züge.	Der Schwarze zieht:	dagegen	der Weiße
1	von e 7 nach e 5	— e 2 nach	e 4
2	— g 8 — f 6	— b 1 —	c 3
3	— f 8 — c 5	— f 1 —	c 4
4	Rochiret	— g 1 —	f 3
5	— f 8 — e 8	Rochiret	
6	— c 7 — c 6	— d 1 —	e 2
7	— d 7 — d 5	— e 54 —	d 5
8	— e 5 — e 4	— f 3 —	g 5
9	— c 6 — d 5	— c 3 —	d 5
10	— f 6 — d 5	— e 2 —	h 5
11	— d 5 — f 6	— h 5 —	f 7 †
12	— g 8 — h 8	— f 7 —	g 8 †
13	— h 8 — g 8	— g 5 —	f 7 †

e Matt.

Digitized by Google

Zweites Spiel.

Weiß.		Schwarz.	
1 — e 2	— e 4	— e 7	— e 5
2 — f 2	— f 4	— e 5	— f 4
3 — g 1	— f 3	— g 7	— g 5
4 — f 1	— c 4	— f 8	— g 7
5 — d 2	— d 4	— d 7	— d 6
6 — b 1	— c 3	— c 7	— c 6
7 — h 2	— h 4	— h 7	— h 6
8 — h 4	— g 5	— h 6	— g 5
9 — h 1	— h 8	— g 7	— h 8
10 — f 3	— e 5	— d 6	— e 5
11 — d 1	— h 5	— d 8	— f 6
12 — d 4	— e 5	— f 6	— g 7
13 — e 5	— e 6	— g 8	— f 6
14 — e 6	— f 7†	— e 8	— f 8
15 — c 1	— f 4	— f 6	— h 5
16 — f 4	— d 6†	Matt	

Drittes Spiel.

Weiß.		Schwarz.	
1 — e 2	— e 4	— e 7	— e 5
2 — f 2	— f 4	— e 5	— f 4
3 — g 1	— f 3	— h 7	— h 6
4 — f 1	— c 4	— g 7	— g 5
5 — h 2	— h 4	— f 7	— f 6
6 — f 3	— g 5	— f 6	— g 5
7 — d 1	— h 5†	— e 8	— e 7
8 — h 5	— f 7†	— e 7	— d 6
9 — f 7	— d 5†	— d 6	— e 7
10 — d 5	— e 5†	Matt	

Digitized by Google

Viertes Spiel.

	Weiß			Schwarz			
1	— e 2	—	e 4	— e 7	—	e 5
2	— g 1	—	f 3	— b 8	—	c 6
3	— f 1	—	c 4	— f 8	—	c 5
4	— c 2	—	c 3	— d 8	—	e 7
5	Rochiret.			— d 7	—	d 6
6	— d 2	—	d 4	— c 5	—	b 6
7	— c 1	—	g 5	— f 7	—	f 6
8	— g 5	—	h 4	— g 7	—	g 5
9	— f 3	—	g 5	— f 6	—	g 5
10	— d 1	—	h 5†	— e 8	—	d 7
11	— h 4	—	g 5	— e 7	—	g 7
12	— c 4	—	e 6†	— d 7	—	e 6
13	— h 5	—	e 8†	— g 8	—	e 7
14	— d 4	—	d 5†	Matt.		

Fünftes Spiel*).

	Weiß			Schwarz			
1	— e 2	—	e 4	— e 7	—	e 5
2	— f 2	—	f 4	— e 5	—	f 4
3	— g 1	—	f 3	— g 7	—	g 5
4	— f 1	—	c 4	— g 5	—	g 4
5	— c 4	—	f 7†	— e 8	—	f 7
6	— f 3	—	e 5†	— f 7	—	e 6
7	— d 1	—	g 4†	— e 6	—	e 5
8	— g 4	—	f 5†	— e 5	—	d 6

*) Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was heißt dem Gegner Schach bieten; es geschieht hier 16 Mal, so daß der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern nur immer darauf denken muß, dem Schach zu entgehen.

Digitized by Google

9	—	d 2	—	d 4	—	f 8	—	g 7
10	—	c 1	—	f 4†	—	d 6	—	e 7
11	—	f 4	—	g 5†	—	g 7	—	f 6
12	—	e 4	—	e 5	—	f 6	—	g 5
13	—	f 5	—	g 5†	—	e 7	—	e 8
14	—	g 5	—	h 5†	—	e 8	—	e 7
15	Rochiret				—	d 8	—	e 8
16	—	h 5	—	g 5†	—	e 7	—	e 6
17	—	f 1	—	f 6†	—	g 8	—	f 6
18	—	g 5	—	f 6†	—	e 6	—	d 5
19	—	b 1	—	c 3†	—	d 5	—	d 4
20	—	f 6	—	f 4†	—	d 4	—	c 5
21	—	b 2	—	b 4†	—	c 5	—	c 4
22	—	f 4	—	e 4†	—	c 6	—	b 6
23	—	c 3	—	a 4†		Matt.		

Sechstes Spiel.

	Weiß				Schwarz			
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	e 4	—	f 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 7	—	f 6
5	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
6	—	d 1	—	h 5†	—	e 8	—	e 7
7	—	h 5	—	g 5†	—	e 7	—	e 8
8	—	g 5	—	h 5†	—	e 8	—	e 7
9	—	h 5	—	e 5†		Matt.		

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so muß Uebung das Uebrige thun. Ich rathe ihnen dies oder jenes von den bisherigen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch weg zu legen, und es für sich zu endigen.

Digitized by Google

Die ersten Züge sind gemeiniglich uninteressant und leiden wenig Abänderung, wie dies auch die obigen Spiele zeigen. Nach und nach legen die Gegner Plane an, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beiden Seiten wird die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge alles ab, und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr. Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge, theils zum Vergnügen, theils zum Nachdenken her. Die Steine werden so gestellt, wie es die Ueberschriften angeben, K. heißt König, F. Feldherr, T. Thurm, L. Läufer, S. Springer. Die kleinen Buchstaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weiße hat immer den ersten Zug. Man spiele die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst selbst zu Rathe, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden, oder ihn im Gegentheile hinterher nach dem Buche zu verändern.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K f 8. — T d 1.	K e 6. F a 4 — T b 7.
T f 1. — S f 3.	T g 6. S a 6 — S b 6.
Bauer e 4.	Bauern a 6. b 6. e 5.

Digitized by Google

1 f 3 — g 5†	g 6 — g 5
2 f 1 — f 6†	e 6 — f 6
3 d 1 — d 6†	Matt.

Zweites Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K f 7 — T d 1. T f 1.	K e 5. T a 6. T g 6.
S f 2 — Bauer g 3.	S h 7. Bayern d 6. e 4.
1 f 2 — g 4†	g 6 — g 4
2 f 1 — f 5†	e 5 — f 5
3 d 1 — d 5†	Matt.

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1 — F b 3 — T c 1.	K h 8 — F h 3 — T h 8.
T e 4 — S c 6 — S e 5.	T f 8. S b 8 S f 2.
Bauern a 3. b 4 e 3 f. 3.	Bauern a 5. b 6. f. 6. g 3. g 7. h. 7.
1 c 4 — h 4	h 3 — h 4
2 b 3 — g 8	h 8 — g 8
3 c 6 — e 7†	g 8 — h 8
4 e 5 — f 7†	f 8 — f 7
5 c 1 — c 8†	Matt.

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K d 3. — T e 4.	K b 1 — Bauer a 3

Digitized by Google

1	d 5	—	c 4†	a 3	— a 2
8	c 4	—	b 3	a 2	— a 1 F*)
3	e 4	—	e 1†	Matt.	

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
F g 1. F g 6. T e 1	K b 8. F h 4 T c 8.
S a 4. S c 5. L c 1	T h 8. S b 4 S g 3.
L. f. 1. Bauern b 3	L f 8. Bauern a 7. b 7.
c. 4. f 2.	e 7. g 4.
1 c 1 — f 4†	b 8 — a 8
2 a 4 — b 6†	a 7 — b 6
3 e 1 — a 1†	b 4 — a 6
4 a 1 — a 6†	b 7 — a 6
5 f 1 — g 2†	a 8 — a 7
6 g 6 — b 6†	a 7 — b 6
7 c 5 — d 7†	b 6 — a 7
8 f 4 — e 3†	c 8 — c 5
9 e 3 — c 5†	Matt.

Sechstes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1. F e 4. T e 1.	K b 8. F h 4. T a 8.
T f 1. S f 8. L g 2.	T h 6. S c 6. S g 3.
Bauern a 5. c 3. d 3.	L b 7. Bauern a 7. b 6.
	c 7. f 4. g 5.

---

*) Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich zum Feldherrn.

Digitized by Google

1 e 4 — e 8†
2 f 8 — d 7†
3 a 5 — a 6†
4 d 7 — c 5†
5 e 8 — c 6†
6 e 1. — a 1†
7 f 1 — b 1†

b 7 — c 8
b 8 — b 7
b 7 — a 6
b 6 — c 5
h 6 — c 6
a 6 — b 7
Matt.

Siebentes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K b 6. T d 3. S b 3.	K c 4. — T d 7. S b 8.
S c 8. L g 6. Bauern	S c 8. — L f 5. L b 5.
c 2. e 4.	Bauern b 4. c 3.

1. g 6 — f 7†
2. c 8 — d 6†
3 d 3 — d 4†
4. b 3 — a 5†

d 7 — f 7
e 5 — d 6
c 6 — d 4
Matt.

Achtes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K g 1. F e 3. T d 1.	K a 8. F h 3. T c 8.
S d 5. L d 2. Bauern	T h 7. S g 4. L f 5.
b 5. c 4. f 2. g 3.	Bauern a 7. b 7. e 4.
	f 7. g 6.

1 e 3 — a 7†
2 d 1. — a 1†
3 d 2 — f 4†
4 f 4 — c 7†
5 a 1 — a 8†
6 a 8 — d 8†
7 d 8 — e 8†
8 e 8 — e 7†
9 d 5 — b 6†

a 8 — a 7
a 7 — b 8
c 8 — c 7
b 8 — c 8
c 8 — d 7
d 7 — e 6
e 6 — d 7
d 7 — c 8
Matt.

Digitized by Google

Neuntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
Kg 1. Ff 4. Te 1.	Ka 8. Fh 3. Td 7.
Sb 5. Bauern f 2.	Sb 6. Lf 6. Bauern
e 3.	f 5. g 4. a 7. b 7.

1	e	1	—	e	8‡
2	e	8	—	d	8‡
3	b	5	—	c	7‡
4	c	7	—	a	6‡
5	f	4	—	b	8‡
6	a	6	—	c	7‡

f	6	—	d	8	
d	7	—	d	8	
a	8	—	b	8	
b	8	—	a	8	
d	8	—	b	8	

Matt.

Zehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
Kg 1. Fe 3. Te 3.	Kb 8. Fh 3. Tc 8.
Te 1. Sd 5. Lc 2.	Th 8. Sf 6. Lf 8.
Bauern b 5. f 2. g 3.	Bauern a 7. b 7. d 6.
	e 7. f 3. g 4.

1	e	3	—	a	7‡
2	e	1	—	a	1‡
3	a	1	—	a	8‡
4	e	3	—	c	8‡
5	b	5	—	b	6‡
6	c	2	—	d	3‡
7	e	8	—	a	8‡

b	8	—	a	7	
a	7	—	b	8	
b	8	—	a	8	
a	8	—	a	7	
a	7	—	a	6	
a	6	—	a	5	

Matt.

Digitized by Google

Eilftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K h 1. F d 4. T h 3. S f 4. L e 7. L d 3. Bauern a 4. b 3. c 2. g 3. h 5.	K g 8. F f. 2. T b 8. T e 3. S d 8. S g 4. Bauern a 6. b 6. c 7. f 5. g 7. h 7.
1 d 4 — d 8†	b 8 — d 8
2 d 3 — c 4†	g 8 — h 8
3 f 4 — g 6†	h 7 — g 6
4 h 5 — g 6†	g 4 — h 6
5 h 3 — h 6†	g 7 — h 6
6 e 7 — f 6†	Matt.

Zwölftes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
K h 1. T a 8. T f 4. S d 4. S e 6. Bauern g 2. h 3.	K h 7. T b 3. T d 2. S e 3. L e 4. Bauern c 4. d 5. h 6.
1 a 8 — a 7†	h 7 — g 6
2 a 7 — g 7†	g 6 — h 5
3 f 4 — h 4†	h 5 — h 4
4 d 4 — f 5†	e 4 — f 5
5 g 2 — g 3†	h 4 — h 3
6 e 6 — f 4†	Matt.

Digitized by Google

Dreizehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
Kg 2. Fe 3. Tf 1. Th 6. Sh 4. Bauern b 5. g 3.	Kg 8. Fd 5. Te 7. Tf 8. Sa 4. Lc 5. Bauern b 6. e 4. g 6.

1	h 6	—	h 8†	
2	e 3	—	h 6†	
3	f 1	—	f 8†	
4	h 6	—	f 8†	
5	h 4	—	g 6†	
			g 8	— h 8
			e 7	— h 7
			e 5	— f 8
			d 5	— g 8
			Matt.	

Vierzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß	Schwarz
Kh 1. Fa 3. Ta 1. Sa 5. Sb 3. Ld 3. Bauern b 2. b 5. e 2. e 4. f 5.	Kb 8. Fg 3. Ta 8. Tc 8. Sd 7. Sf 4. Bauern b 6. e 6. g 5. h 4.

1	a 5	—	c 6†	
2	a 3	—	a 7†	
3	a 1	—	a 7†	
4	e 4	—	e 5†	
*)5	d 3	—	e 4†	
6	a 7	—	a 4†	
7	c 2	—	c 4†	
8	b 3	—	e 5†	
9	e 4	—	c 2†	
			b 8	— c 7
			a 8	— a 7
			c 7	— d 6
			d 6	— d 5
			d 5	— c 4
			c 4	— b 5
			b 5	— a 4
			b 6	— c 5
			Matt.	

*) Wenn man statt des 5ten Zuges a 2 nach c 4 setzt, so ist der Schwarze gleich Matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung.

Digitized by Google

Funfzehntes Spiel.

Stellung.

Weiß			Schwarz		
K g 2. F. d 7. S c 3.			K b 8. F e 1. S f 3.		
S e 7. Bauern d 3. f 2.			L b 7. Bauern a 5. b 6.		
			c 7. g 4.		
1	d 7	— d 8†	b 8	— a 7	
2	c 3	— b 5†	a 7	— a 6	
3	b 5	— c 7†	a 6	— a 7	
4	e 7	— c 8†	b 7	— c 8	
5	c 7	— b 5†	a 7	— b 7	
6	d 8	— c 7†	b 7	— a 6	
7	c 7	— c 8†	a 6	— a 5	
8	c 8	— s 4†	Matt		

Spielregeln.

stand für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehen; aber nach längerer Uebung und Erfahrung sind sie brauchbar, denn warum sollten die Erfahrungen anderer bloß beim Schachspiel unnütz seyn? Ich will daher hier einige mittheilen.

1) Beim Anfange eines Spiels ist die Oeffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringern Offiziere, die Springer und Läufer folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel

geöffnet

geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft; denn gebraucht man dazu Offiziere, so werden sie leicht durch Bauern zurückgejagt; man retirirt und kommt dem Avancement des Gegners zu Hülfe. Eben daher ist es unüberlegt, die Offiziere früher zu spielen als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher rathen manche, gleich nach der gehörigen Oeffnung zu rochiren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

2. Schon während der Oeffnung des Spiels legt man nach und nach einen Plan an, und nimmt bei der Stellung der Steine darauf, so viel als es seyn kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dies muß mit Standhaftigkeit geschehen, und man muß sich nicht durch kleine Nebenvortheile darin aufhalten lassen: dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt ihn, so muß man nicht von neuem denselben anlegen wollen, sondern einen andern entwerfen so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt,

Digitized by Google

macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Plans ist die, daß ihn der Gegner nicht kennt, die zweite die, daß er gut berechnet ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspiels. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man muß auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dies ist nicht so leicht und noch schweret ists, die vorher zu bestimmen, die er vermöge der größten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Verstecken eines Plans erlangt man vorzüglich: a) daß man ihn auf die Hülfe geringer Steine baut und die vornehmern, besonders den Feldherrn und die Thürme davon ausschließt. b) Dadurch, daß man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgültige stellt; sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewißheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gerne auf, wenn es seyn muß, und zur Ausführung des Plans oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja er opfert sie mit Fleiß auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinn zu machen; er bestärkt diese Hoffnung bis zum letzten Augenblicke, und macht den Gegner Matt, indem er zu gewinnen glaubt. Hierin besteht

Digitized by Google

die feinere und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, so lange sie noch vereitelt werden kann; aber mit offenbarer Gewalt zu spielen, wenn dies nicht mehr der Fall ist.

8. Dem Könige Schach bieten ohne Kraft, ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besondern Vortheil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den Schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug, und der Gegner ist zum rücken gebracht. Greif also nur mit guter Vorbereitung an; dazu gehört, daß die Offiziere schon größtentheils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so laß dich durch keine Lockspeise hindern, die dir der Gegner hinstellt; man spielt nicht um Steine zu gewinnen, sondern um Matt zu machen: gieb daher lieber Steine hin, um dir die Verschanzungen zu öffnen.

4. Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannst, unterscheide ob ihn der Gegner aus Versehen, aus Zwange oder mit Fleiße verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen, man kann den Feldherrn nehmen und dadurch Matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor deinen

Digitized by Google

König steht, er schützt ihn oft besser als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen andern Zug zu vergüten, wodurch du einen Stein des Gegners eroberst. Kannst du einen feindlichen Stein auf zwei und mehrerlei Art nehmen, so untersuche, welche die beste ist; im allgemeinen gilt dabei die Regel, den Stein von schlechterem Werthe zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Werthe ohne besondere Absicht gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspiels; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn er am Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besonderer Aktion ist, erhalten kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptaktion begriffen ist, gilt weit mehr als der beste Offiziere der müßig zuschaut, oder unvollkommen deckt.

5. Vergiß nicht, deine Steine gehörig zu decken. Strebt gegen deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, so mußt du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die bessern Steine

Digitized by Google

müssen mit schlechtern gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem andern geringen, so kannst du deinen bessern Stein nicht zum schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Ueberdem aber verliert man durch dergleichen üble Deckung immer einen Stein aus dem Spiele, denn er kann ja nicht gebraucht werden, wenn er Schildwach steht. Ein weit vorgerückter Bauer muß gut unterstützt werden, denn theils hat er Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn, theils ist er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

6. Bereite früh zum Rochiren zu, aber laß es deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirst; dadurch wird er bei der Anlegung seines Plans ungewiß, wohin er allmählich seine Hauptkraft richten soll. Warte wo möglich erst diese Richtung ab, rochire dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist, und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Gegner rochirt, so laß deine Bauern auf der Seite vorwärts marschiren, und wohl unterstützt von Offizieren die 3 feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drei Bauern vor dem rochirten Könige nicht aufzuziehn; dies

Digitized by Google

ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und über dem wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

7. Man muß seine Steine nicht zu sehr häufen, weil dieß die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser als verloren; ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehn. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen, gewöhnlich gelingt dies, wenn er seine Offiziere zu früh spielt, dann von deinen Bauern zurückgedrängt und durch dein Vorrücken in einen engern Platz geschlossen wird. Häuft sich dein Spiel unversehens, so gieb lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

8. Thue keinen Zug ohne deutlich einzusehn, warum; ohne zu wissen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze; ohne zu überrechnen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr bringen. Hüte dich vor den feindlichen Springern, sie bieten oft doppelten Schach dem Könige und Feldherrn oder Thurme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerlei Farbe. Hüte dich, daß kein feindlicher Bauer zwei von

Digitized by Google

deinen Offizieren zugleich angreife: hüte dich vor zwei, noch mehr vor drei feindlichen Offizieren, die auf ein und denselben Platz Absichten verrathen, zumal wenn er neben dem Könige ist: decke diesen Platz so gut es gehn will, oder verhaue jenem den Pas durch Zwischenstellung eines Bauers oder eines gedeckten Offiziers. — Laß den Feldherrn nicht vor dem Könige stehn; es ist leicht ihn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Thurm davor legt.

9. Im Allgemeinen ist zur gründlichen Erlernung des Schachs folgende Regel vorzüglich zu bemerken: Man gewöhne sich den Zweck eines jeden Zugs im Ganzen zu berechnen, ohne das Schachbrett zu berühren, und ihn dann erst mit den Steinen auszuführen, wenn man gewiß zu seyn glaubt, ihn gefunden zu haben. Wird man nach den ersten Zügen gewahr, sich betrogen zu haben, so giebt man den Steinen die Stellung wieder und versucht von neuem. Man sieht den ersten Zug im Buche nach, und sucht die übrigen zu entdecken. Die schwersten Züge muß man öfters wiederholen, um sich damit bekannt zu machen.

Digitized by Google

Einige sonderbare Arten von Schachmatt.

Wir begreifen unter dieser Aufschrift diejenigen seinen Züge, wodurch der Weiße, der gemeiniglich, sowohl in Ansehung des Spiels als der Stellung, die Oberhand über seinen Gegner hat, sich verbindet, unter gewissen Bedingungen Matt zu machen, (wie z. B. nicht mit einem gewissen Steine Matt zu geben, oder einen andern nicht zu ziehen) ohne welche Bedingung er selbst das Spiel zu verlieren einwilligt.

	Weiß		Schwarz	
1)	1 f 5	— f 4	e 7	— e 8
	2 e 5	— f 6	e 8	— f 8
	3 d 5	— d 8†	Matt.	

Andere Veränderung.

	1 d 5	— d 1	e 7	— e 8
	2 e 5	— d 6	e 8	— d 8
	3 f 5	— f 5†	Matt.	

2)	1 h 1	— h 6	e 5	— f 5
	2 a 1	— g 1	f 5	— e 5
	3 g 1	— g 5†	Matt.	

Veränderung.

	1 h 1	— h 6	e 5	— d 5
	2 a 1	— c 1	d 5	— e 5
	3 c 1	— c 5†	Matt.	

Das Matt ist ebenfalls da, wenn er im ersten Zug a 1 — a 6 spielt.

Digitized by Google

	Weiß		Schwarz	
3) 1	e 5	— e 1	e 8	— f 8
2	e 1	— g 1	f 8	— e 8
3	g 1	— g 8†	Matt.	

Veränderung.

1	e 5	— e 1	e 8	— d 8
2	e 1	— c 1	d 8	— e 8
3	c 1	— c 8†	Matt.	

Dieser Zug ist der einfachste unter allen, und kommt öfters vor. Man muß ihn kennen, um sich zu gewöhnen mit dem Thurm, in so wenig Zügen als möglich, schachmatt zu geben.

4) 1	d 3	— b 5	e 4	— d 4
2	e 5	— g 6	d 4	— e 4
3	f 5	— f 4†	Matt.	

Andere Veränderung.

1	f 5	— h 5	e 4	— f 4
2	e 3	— c 2	f 4	— e 4
3	d 3	— d 4†	Matt.	

Digitized by Google

	Weiß	Schwarz
5) 1	f 6 — d 7†	e 5 — e 6
2	d 6 — b 7	e 6 — e 7
3	d 7 — b 6	e 7 — e 6
4	d 4 — e 4†	Matt.

Andere Veränderung.

1	f 6 — d 7†	e 5 — e 6
2	d 7 — c 5†	e 6 — e 7*
3	f 4 — f 7†	e 5 — d 8
4	f 7 — d 7†	Matt.

Zurückweisung an den 2ten Zug.

*2	d 7 — f 8†	e 6 — e 7
3	f 4 — f 7†	e 7 — d 8
4	f 7 — d 7†	Matt.
	f 8 — e 6†	Matt.

6) 1	c 7 — c 8†	a 8 — a 7
2	b 6 — a 6†	a 7 — b 7
3	b 5 — c 6†	b 7 — c 6*
4	a 6 — a 8†	Matt.

Veränderung.

*3	b 5 — c 6†	b 7 — a 6
4	c 8 — a 8†	Matt.

Digitized by Google

	Weiß		Schwarz	
7) 1	b 3	— c 5 : †	d 3	— c 4†
2	d 1	— b 3 : †	e 3	— b 3 : †
3	a 2	— b 3 : †	g 3	— b 3 : †
4	b 6	— b 3 : †	Matt.	

8) 1	d 4	— e 6	e 8	— f 8
2	c 6	— e 7	f 8	— e 8
3	e 7	— g 6	e 8	— d 8
4	g 6	— f 8	d 8	— e 8*)
5	f 8	— d 7	e 8	— d 8
6	d 7	— f 6	d 8	— c 8
7	f 6	— e 8	c 8	— d 8
8	e 8	— c 7	d 8	— c 8
9	c 7	— e 6	c 8	— b 8
10	h 7	— h 8	Matt.	

Von dem bezeichneten Bauern.

Die Parthie des bezeichneten Bauers (pion coiffé) ist die, wo man sich verbindet, mit einem vom Anfang des Spiels bezeichneten Bauer seinen Gegner Schachmatt zu machen. Dieser Bauer ist gewöhnlich der des Springers vom König.

---

*) Wenn er auf das Feld c 8 ginge, so würde man von f 8 auf e 6 spielen, und er dadurch um zwei Züge eher matt seyn.

Digitized by Google

Die in dieser Parthie enthaltenen Spiele sind von zweierlei Art: die eine, wo man mit einem, vom Gegner oft selbst bezeichneten, Bauer sich anheischig macht, Schachmatt zu geben; die andere, wo noch ausser dem gewisse Bedingungen hinzu kommen, als z. B. die Bauern des Gegners nicht zu nehmen, u. s. w.

	Weiß			Schwarz		
9)	1	c 4	— a 4†	d 5	— a 5	
	2	b 7	— c 5†	c 3	— f 5:	
	3	c 7	— a 7†	a 5	— a 7:	
	4	b 6	— b 7†	Matt.		
10)	1	d 5	— h 5†	h 8	— g 8	
	2	e 3	— g 5†	c 1	— g 5	
	3	b 7	— g 7†	g 5	— g 7:	
	4	f 6	— f 7†	f 4	— f 7:	
	5	e 6	— f 7:†	Matt.		
11)	1	a 6	— c 7†	c 8	— c 7:	
	2	d 6	— d 7†	c 7	— d 7:	
	3	b 5	— d 6†	d 7	— d 6:	
	4	e 5	— d 6:			
	5	d 6	— d 7†	Matt.		
12)	1	e 5	— e 7†	b 5	— c 7:	
	2	b 8	— a 8†	c 7	— a 8:	
	3	b 6	— d 7†	a 8	— b 6	
	4	a 5	— b 6:†	a 7	— a 8	
	5	b 6	— b 7†	Matt.		

Digitized by Google

	Weiß		Schwarz	
13) 1	d 4	— b 3	c 8	— b 8
2	d 1	— d 8†	b 8	— a 7
3	b 3	— a 5	b 6	— a 5:
4	b 5	— b 5†	a 7	— a 6
5	b 4	— b 5†	Matt.	
14) 1	b 5	— c 7†	e 8	— f 7
2	b 7	— d 8†	f 7	— g 7
3	c 7	— e 8†	g 7	— h 6
4	d 8	— f 7†	h 6	— h 5
5	g 2	— g 4†	Matt	

Mit dem Bauer des Thurms.

15) 1	e 2	— e 8†	c 8	— b 7
2	e 8	— a 8	b 7	— b 6
*3	c 4	— c 5†	b 6	— b 7
4	c 5	— c 6†	b 7	— b 6
5	a 4	— a 5†	Matt.	

Mit dem Bauer des Läufers.

16) *3	a 4	— a 5†	b 6	— b 7
4	a 5	— a 6†	b 7	— b 6
5	c 4	— c 5†	Matt.	
17) 1	d 5	— c 7†	a 8	— b 8
2	b 5	— d 6	b 8	— a 7
3	d 6	— c 8†	a 7	— b 8
4	c 6	— d 7	b 8	— b 7
5	a 5	— a 6†	b 7	— b 8
6	a 6	— a 7†	b 8	— b 7
7	e 5	— c 6†	Matt.	

Digitized by Google

	Weiß				Schwarz			
18) 1	d	1	—	f	3†	d	5	— e 6
2	d	3	—	g	6†	e	6	— d 7
3	g	6	—	f	5†	d	7	— e 8
4	c	5	—	e	6	e	8	— d 8
5	d	4	—	d	5	d	8	— e 8
6	f	3	—	e	4	e	8	— d 8
7	c	6	—	c	7†	d	8	— e 8
8	d	6	—	d	7†	e	8	— e 7
9	d	5	—	d	6†	Matt.		

Veränderung.

3	g	6	—	f	4†	d	7	— d 8
4	c	5	—	c	6	d	8	— e 8
5	d	4	—	d	5	e	8	— d 8
6	c	6	—	c	7†	d	8	— e 8
7	d	6	—	d	7†	e	8	— e 7
8	d	5	—	d	6†	Matt.		

Man sieht hieraus die Art, wie man mit den übrigen Bauern, die der Schwarze zu wählen hat, matt machen kann.

19) 1	d	4	—	h	4	g	8	— h 8
2	h	4	—	h	5	h	8	— g 8
3	e	7	—	f	7†	g	8	— h 8
4	f	7	—	g	6	h	7	— g 6
5	h	6	—	h	7	g	6	— h 5
6	f	6	—	g	6	h	5	— h 4
7	g	6	—	h	6	h	4	— h 3
8	g	5	—	g	6	h	3	— h 2
9	g	6	—	g	7†	Matt.		

Digitized by Google

	Weiß				Schwarz			
20) 1	f	3	—	f 8†	h	8	—	h 7
2	e	2	—	d 3†	g	7	—	g 6
3	a	5	—	g 5	h	6	—	g 5:
4	f	5	—	h 6	g	5	—	g 4
5	d	3	—	e 4	g	4	—	g 3
6	e	3	—	3 2	g	6	—	g 5
7	f	8	—	f 6	h	7	—	3 8
8	g	2	—	c 4	g	3	—	g 2
9	h	6	—	h 7†	Matt.			

Veränderung.

7	f	8	—	f 6	g	5	—	g 4
8	g	2	—	e 4†	h	7	—	g 8
9	h	6	—	h 7†	Matt.			

21) 1	f	1	—	h 3	a	8	—	b 8
2	b	1	—	a 3	b	8	—	a 8
3	a	3	—	c 4	a	8	—	b 8
4	c	4	—	b 6	a	7	—	b 6:
5	c	1	—	f 4†	b	8	—	a 7*)
6	h	3	—	c 8	a	7	—	a 8
7	c	8	—	b 7	a	8	—	a 7
8	f	4	—	e 5	b	6	—	b 5
9	e	5	—	d 4†	a	7	—	b 8
10	a	6	—	a 7†	Matt.			

*) Wenn er a 8 spielte, so wäre er um einen Zug eher matt.

Digitized by Google

22) Der Weiße will mit seinem Bauer, der von allen denen des Gegners könnte genommen werden, ohne sie selbst zu nehmen, und indem er ihnen nur eine Art zu spielen läßt, in 14 Zügen matt zu machen.

	Weiß				Schwarz			
1	f	8	—	d	7†	g	8	—	g	7
2	a	8	—	f	8	g	7	—	g	6
3	c	7	—	e	6	f	7	—	e	6:
4	e	7	—	f	7†	g	6	—	g	5:
5	d	7	—	e	5	f	6	—	e	5
6	f	3	—	e	4	f	5	—	e	4:
7	c	1	—	e	3	f	4	—	e	3:
8	f	7	—	e	7†	g	5	—	g	6
9	h	3	—	h	2	h	4	—	h	3
10	g	2	—	g	3	h	5	—	h	4
11	g	3	—	g	4	h	6	—	h	5
12	g	4	—	g	5	h	7	—	h	6
13	e	7	—	f	6†	g	6	—	h	7
14	g	5	—	g	6†	Matt.				

Dieser Zug wird dem Marschall von Sachsen zugeschrieben.

Digitized by Google

	Weiß				Schwarz			
1	d 4	—	c 6		e 8	—	f 8	
2	c 6	—	e 7		f 8	—	e 8	
3	c 7	—	g 6		e 8	—	d 8	
4	g 6	—	f 8		d 8	—	e 8	
5	f 8	—	d 7		e 8	—	d 8	
6	d 7	—	f 6		d 8	—	c 8	
7	f 6	—	e 8		c 8	—	d 8	
8	e 8	—	c 7		d 8	—	c 8	
9	c 7	—	e 6		c 8	—	b 8	
10	e 6	—	d 8		b 8	—	c 8	
11	d 8	—	b 7		c 8	—	b 8	
12	b 7	—	d 6		b 8	—	a 8	
13	d 6	—	c 8		a 8	—	b 8	
14	c 8	—	a 7		b 8	—	a 8	
15	b 2	—	b 4		a 8	—	b 8	
16	b 4	—	b 5		b 8	—	a 8	
17	b 5	—	b 6		a 8	—	b 8	
18	a 7	—	c 6†		b 8	—	a 8	
19	b 6	—	b 7†		Matt.			

Digitized by Google

Digitized by Google

Das Pharospiel,

und

die verrathenen Pharospieler.

1. Das Pharo.

Wenn eine Gesellschaft sich vereinigt Pharo zu spielen, so ist zunächst erforderlich, daß einer davon Banke macht, das heißt, er setzt eine bestimmte Summe Geldes, die von allen Pointeurs genommen werden kann. In der Regel pflegt er diese Summe zu benennen, und zeigt an, ob das Ganze mit einmal gehalten werden, und oder wie stark der höchste Point sein

Digitized by Google

darf; geschiehet dieses aber nicht, oder kommt einer, später zu der Gesellschaft, als das Spiel begonnen hat so ist es die Sache des Spielenden, sich davon zu unterrichten, weil der Banquier nicht verpflichtet ist, mehr zu bezahlen, als die Banke enthält, wenn auch die Sätze der Spielenden mehr, als diese betragen. Wenn dies nun in Ordnung ist, so bekommt der Banquier ein gewöhnliches Spiel Karten aus 52 Blättern bestehend, die Pointeurs oder die gegen die Banke spielenden Personen aber Jeder 13 Karten, nehmlich von 1 bis 10 und die 3 Bilder. Der Banquier mischt die Karten, läßt einen der Spielenden abheben, und wartet nun, bis ein jeder seinen Satz gemacht hat, das heißt, die Pointeurs wählen aus den 13 Karten, eine oder mehrere, legen sie offen auf den Tisch, und besetzen sie mit einer beliebigen Summe. Nun zieht der

Digitized by Google

Banquier, nachdem er zuvor die unterste Karte, welche weder gewinnt noch verliert gezeigt hat, von dem Spiel Karten, das er verdeckt in der Hand hält von oben 2 derselben ab, und legt sie offen auf den Tisch hin. Von diesen 2 Karten gewinnt die erste der Banquier, die 2te die Pointeurs. Für die von den Pointeurs gewonnene Karte, kann man sich entweder den Satz gleich auszahlen lassen, oder man sucht denselben doppelt oder dreifach zu gewinnen. Dies geschieht auf folgende Art: man läßt den Satz stehen, und beugt in diese oder eine andere Karte, queerüber, nach innen zu, ein Ohr, in dieselbe; im erstern Fall erhält man, wenn die Karte wieder gewinnt, den Satz doppelt, und wenn sie verliert, bezahlt man nichts; im zweiten Fall erhält man den Satz beym Gewinnen dreifach, beym Verlieren aber gehört der Satz dem Banquier;

Digitized by Google

Die erste Art zu biegen heißt Lappe, die zweite Paroli; hat man ein Lappe gewonnen, so kann man ein doppelte Lappe machen, indem man die Karte auf der andern Seite auf die vorbeschriebene Art biegt, und erhält alsdenn, im gewinnenden Fall, den Satz vierfach. Hat man ein Paroli gewonnen, so kann man ein Sixe Lava biegen, wenn man zu dem Ohr, die andere Seite der Karte noch quer über nach inwendig zu einknicket. Gewinnet diese Karte, so erhält man den Satz sechsfach, verliert sie, so verlieret man hiebei sowohl als bei dem doppelten Lappe nur den Satz. Vom Sixe Lava kann man ein Douze Lava biegen, indem man die Karten bloß in die quere legt, und erhält alsdenn den Satz zwölffach. Von Paroli ist auch gleich Sept Lava zu biegen, wenn man 2 Ohren in der Karte biegt, und dadurch den Satz siebenmal gewinnet, im

Digitized by Google

im verlierenden Fall gehet aber hierbei der Satz verlohren. Hat man nun douze lava gewonnen, so kann man vingt quatre lava biegen u. s. w.

Den Satz, welchen man machen will, kann man auf verschiedene Arten bezeichnen, und es ist nöthig, hierauf genau zu merken, weil der Banquier blos darauf siehet, wie dieselbe markirt ist.

Was auf und vor der Karte stehet, bedeutet den ganzen Satz. Will man denselben halb bezeichnen, so legt man ihn gerne unter die Karte, daß er nur zur Hälfte hervorstehet. Ein Viertel des Satzes markirt sich in derselben Art, unter der Ecke der Karte; so kann man entweder die Hälfte des Satzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vortheil des Banquiers die andere Ecke auf

über auswendig zu, verlierten diese auch, so gehört alsdann der ganze Satz den Banquier, gewinnt sie, so ist dieselbe geborgen und cetwirt mit dem Satz.

Die Summe einer schon besetzten Karte erhöhen, heißt Maaß nehmen, und wird dadurch bezeichnet, daß man gegen die offenliegende noch eine verdeckte Karte legt, und auf diese den einen Satz markirt.

Ist die Taille geendigt, so steht es jedem Spielenden frey, nachzusehen, ob auf beiden Seiten auch gleich viel Karten liegen; findet sich hierbei eine Unrichtigkeit, so nennt man dies Fauſſe taille, und der Banquier muß alle Karten als gewonnen auszahlen. Verdeckte Karten spielt man gewöhnlich nur dann, wenn man einiges Mistrauen gegen das ehrliche Spiel des

Digitized by Google

Banquiers liegt. Hat eine Karte gewonnen oder verloren, so muß man sie nicht eher wegnehmen, oder anders markiren, bis sich der Banquier von der Richtigkeit überzeugt hat. Wenn man eine Karte besetzt hat, und will den Satz zurücknehmen, oder statt diesem einen andern setzen, so kann solches nur mit Erlaubniß des Banquiers geschehen. Ist die Banke von Bedeutung, oder sind viele Pointeurs vorhanden, so hat der Banquier gewöhnlich noch einen oder mehrere Personen, die ihm assistiren, das Geld einnehmen und auszahlen, und diese heißen Croupiers. Fallen beym Abziehen auf beiden Seiten gleiche Karten, so hat der Banquier die Hälfte des Satzes gewonnen; diese kann man entweder gleich zahlen, oder man rathet, ob die erste Karte des nächsten Abzuges roth oder schwarz seyn werde, hat man es getroffen, so bezahlt man

Digitized by Google

nichts, im Gegentheil verliehret man den ganzen Satz, auch kann man bei diesem Falle eine Karte in der Länge nach inwendig zu biegen, und retiriret dieselbe mit dem Satz, wenn sie gewinnt, oder zahlt ihn ganz aus, wenn sie verliert.

Digitized by Google

2.

Die verrathenen Pharospieler.

Betrügereien des Banquiers.

Unter allen Hasardspielen ist keines für den Banquier so günstig, und für den Pointeur so nachtheilig als das Pharo. Schon der tägliche glänzende Aufwand, den ein solcher Mensch in großen Städten macht, seine ungeheure Verschwendung gäbe einen hinlänglichen Beweiß hiervon, könnte er nicht noch näher geführt werden. Der Vortheil des Banquiers über den Pointeur ist 25 Pro ♁, ohne die Unklugheit des letzteren in Anschlag zu bringen, welche sich eben so gewiß als unberechenbar verzinset. Im Verlust

verdoppelt der Pointeur sein Spiel, um das Verlorne wieder zu gewinnen, und verliert alles; im Glück mäßigt er es, um das Gewonnene nicht wieder zu verlieren; sein Verlust und Gewinn kommen mithin nie ins Gleichgewicht. Der Bankier, als leidendes Wesen, bleibt sich immer gleich: er gewinnt im Glück und bei der Zaghaftigkeit der Spieler in einem Augenblick wieder, was er in eine Reihe von unglücklichen Spielen verlor. Und hierzu rechne man nun noch ihre unzähligen Betrügereien, ihre schlauen Künste im Mischen, Einstecken der Karten, im Arrangiren der Sequenzen u. s. w.

Hat der Banquier seine Karten auf Sequenzen eingerichtet, so schlägt bald eine intermittirende Karte, bald eine Doublette auf. Die erste ist eine Karte, welche wechselsweise verliert und gewinnt; giebt der

Banquier intermittirende Karten, so müssen die Parolis auf eine Karte die schon gewonnen hat, nothwendigerweise verlieren. Doublette heißt eine Karte, welche nachdem sie verloren hat, unmittelbar darauf gewinnt. Wird diese Karte pliirt, so muß der Bankier das auf diese Karte gesetzte Geld gewinnen.

Um intermittirende Karten zu ziehen, legt der Banquier die Karten folgendergestalt: As, zwei, zwei As, drei vier, vier drei u. s. w. Man mag die Karten mischen, wie man will, so wird immer eine Karte gewinnen und eine verlieren und umgekehrt. Will man Doubletten haben, so legt man die vier As, die vier Könige, die vier Damen u. s. w. zusammen, mischet die Karten, und man kann in der Taille wenigstens auf vier oder fünf Doubletten rechnen.

Digitized by Google

Das falsche Mischen besteht in der Kunst die Karten nicht zu mischen, und doch zu scheinen, als wollte man sie mischen. Man wirft die Karten auf den Tisch und nimmt sie wieder auf, ohne sie zu vermischen: Man wirft sie nemlich überreck von der Linken zur Rechten, und von der Rechten zur Linken, dergestalt, daß die Spitze der zweiten Karte immer auf der ersten liegt, die Spitze der zweiten auf der dritten u. s. w. so daß beim Aufnehmen derselben jede in ihrer alten Lage bleibt.

Das Mischen à la Parisienne besteht in der Geschicklichkeit, die Karten mit der linken Hand zwischen dem Daumen und dem Zeigfinger, in eine fächerartige Gestalt zu fassen, und die andern mit der rechten Hand hineinzuschieben, daß es scheint, als wenn man sie mischte.

Digitized by Google

Das Mischen à la Grecque ist feiner. Man nimmt etwa den vierten Theil des Kartenspiels fächerförmig in der linken Hand, so daß der Daumen oben und der Mittelfinger unten liegt. Die Karten werden zwischen diesen beiden Fingern stark zusammengedrückt. Um sie andern zu mischen, steckt man dieselben in die Spitze, dergestalt, daß alle unten und keine oben kommt. Indem man so die Karten in einander fügt, läßt man sie aus der Rechten in die Linke und aus dieser in die Rechte passiren. Das Kartenspiel ist nun eben so, als wenn dies abgehoben wäre.

Der Banquier hat gewöhnlich einen Lockvogel als Pointeur in seinem Sold, den er zu seinen Betrügereien auf mancherlei Weise gebraucht. Will er z. B. daß die Taille mit einer gewissen Karte anfange, so schnellt er die Karten, so daß zwischen der Karte, mit

Digitized by Google

che die Talle anfangen soll, und den übrigen Karten ein konverer Zwischenraum bleibt. Man heißt dieses eine Brücke machen; der abgerichtete Spießgeselle, dem er die Karten zum Abheben verlegt, verfehlt selten seinen Griff, und damit die übrigen Pointeurs nichts merken, so führt der Abheber in eben dem Augenblick seine Hand auf die Karten, in welcher der Banquier sie zurückzieht. Um versichert zu seyn, daß das Abheben getroffen worden, markirt der Banquier die Karten, welche verlieren sollen mit den feinsten Nadelstichen; findet sich nun der Stich auf der ersten Karte, so war das Abheben getroffen; ist dieses hingegen nicht, so setzt er mit einer schnellen Wendung der beiden Hände, oder auch durch eine halbe Wolfe mit der Einen Hand die abgehobnen Karten so wieder auf, wie sie waren.

Will

Will der Banquier keine Brücke machen, so bringt er in das Spiel eine Karte, die breiter als die andern ist, und die grade auf der Karte liegt, welche die Taille anfangen soll. Es fällt alsdann seinem Gehülfen nicht schwer, die breite Karte beim Abheben jedesmal zu treffen.

Oefters führt der Bankier seine Industrie ohne Gehülfen aus. Er hat ein viereckiges Blech, welches beinahe so lang und so breit als seine Karten ist. Auf eine Seite legt er die Karten, welche gewinnen, und auf die andre die, welche verlieren sollen. Die Letztern legt er auf sein Blech und beschneidet sie ungefähr um eine halbe Linie. Hierauf bringt er sein Spiel in Ordnung d. h. er legt immer eine gewinnende nach einer verlierenden. Sitzt er an der Bank,

Digitized by Google

so läßt er die Karten abheben, es sey von wem es es wolle, und er ist sicher, daß die unterste von den abgehobenen Karten, jedesmal eine gewinnende ist, denn diese sind breiter; die erste ist daher eine der Beschnittenen, und in dieser Ordnung ist nun das ganze Spiel.

An manchen Orten wird häufig mit französischen Parolis gespielt, d. h. wenn man darauf setzt, daß eine Karte zweimal hinter einander gewinnen soll. Um diese Parolis zu gewinnen, arrangirt der Banquier seine Karten folgendergestalt:

Digitized by Google

Verlierende.		Gewinnende.			
2	und	9	3	und	8
4	—	As	5	—	3
7	—	König	Bube	—	Bube
9	—	Bube	7	—	10
König	—	6	4	—	Dame
Bube	—	3	Dame	—	5
As	—	10	König	—	As
6	—	Dame	8	—	9
5	—	5	10	—	7
Dame	—	2	9	—	4
3	—	4	6	—	2
8	—	8	2	—	6
10	—	7	1	—	König

Man sieht, daß in einer solchen Taille, wo keine von den 13 Karten zweimal gewinnt ohne dazwischen zu verlieren, alle französische einfache Paroli verloren werden müssen.

Auf eine ähnliche Art verfahren die Banquiers gegen die Martingaleurs d. h. solche Spieler, wel-

Digitized by Google

che den Satz, die Karte mag verloren oder gewonnen haben, immer verdoppeln. Sie arrangiren ihre Karte nach der Spielart der Pointeurs; spielen sie auf eine verlierende Karte, so wird die Taille auf folgende Art gegeben.

Verlierende.			Gewinnende.		
König	und	Aß	10	—	5
7	—	2	6	—	2
König	—	5	4	—	9
5	—	2	8	—	3
Aß	—	3	7	—	Aß
Dame	—	Dame	5	—	Aß
3	—	Bube	10	—	10
Bube	—	Dame	König	—	7
König	—	4	7	—	6
8	—	8	9	—	2
10	—	9	Bube	—	Bube
6	—	8	6	—	9
Dame	—	9	8	—	4

Ueberhaupt macht man in eine Taille mehrere

Digitized by Google

Quarteten, d. h. Karten, welche viermal verlieren, ferner intermittirende Karten, für die andern Pointeurs. Mit diesen Quarteten wird es gewöhnlich gewagt, weil die Pointeurs gewinnende Karten, selten mehr als viermal doubliren.

Zuweilen, wenn schon viel verloren worden, wiederholt der Banquier dieselbe Taille, und richtet es so ein, daß die Sequenzen nun in der entgegengesetzten Ordnung folgen. Er nimmt z. B. seine gewinnenden Karten, mischt sie à la parisienne oder à la grecque legt dann die übrigen Karten darauf, wirft die ganze Karte auf den Tisch, mischt sie von neuem à la parisienne, läßt abheben, und er wird in der Taille, die er giebt, eben die gewinnenden und verlierenden Karten haben, so daß der Martingaleur, wenn er von neuem die Karte, welche in der vorigen Taille viermal verlor

Digitized by Google

fortspielt, jedesmal verlieren muß, weil nun die Folge der Karten eben so rückwärts geht, wie sie in der vorigen Taille vorwärts ging.

Die feinste und schwerste Betrügerei im Pharo ist unstreitig, das Karten unterstecken, wozu allerdings eine lange Uebung erfordert wird. Sieht ein Banquier voraus, diese Operation machen zu müssen, so arrangirt er seine Karten dergestalt, daß er die Folge der Karten vollkommen im Gedächtnis hat, oder bezeichnet seine Karten an den beiden schräg überstehenden Ecken mit eben der Farbe, womit der Rücken der Karten versehen ist, hierauf glättet er mit einem elfenbeinernen oder gläsernen Falzmesser, die Ecken und die Mitte seiner Karten, um sie glatter und geläufiger zu machen. Da er nun alle Karten kennt, so weis er immer, welche von den folgenden Karten gewinnt, und welche verliert.

Digitized by Google

Kommt eine die verliert und er will sie einstecken, so zieht er mit dem Daumen der linken Hand die erste Karte ein wenig zurück, und in eben dem Augenblick ergreift er mit dem ein wenig gebogenen rechten Daumen die zweite Karte, es sey mit der Spitze oder der Mitte, zieht sie ein wenig hervor, daß sie der erste Finger fassen kann, und zieht sie schnell heraus. Der linke Daumen stößt zu gleicher Zeit die erste Karte zurück, und auf diese Art wird anstatt der gewonnenen eine verlierende Karte aufgeschlagen. Hierbei merke man noch, daß ein solcher Banquier die Lichter so stellt, daß der Schatten auf das Spiel fällt, welches er in der Hand hat, und um sich seine Operation noch mehr zu erleichtern, sind ihm zwei Spießgesellen zu beiden Seiten, welche ihn noch mehr beschatten; überdies hat er auf seinem Schoß ein angefeuchtetes Schnupftuch liegen,

Digitized by Google

um seinen Daumen durch etwas Anfeuchten zur Sache geschickter zu machen. Man hat diese Kunst so weit getrieben, daß einige die Karte mit Einer Hand einzustecken verstehen. Sie haben das Spiel Karten in der rechten Hand umgekehrt, die Finger dieser Hand schieben die oberste Karte hervor, welche der Daumen am Rande zurückhält. Eben diese Finger ziehen die zweite Karte heraus, und halten die übrigen Karten zurück, indem sie sich zwischen der zweiten und dritten Karte befinden. Diese zweite, welche unter den übrigen festgehaltenen Karten allein frei und los ist, geht in dem Augenblick hervor, wenn es der Banquier will. Um hierbei keine Verlegenheit merken zu lassen, und die Sache desto leichter zu bewerkstelligen, nimmt der Banquier Taback oder reinigt seine Nase u. s. w.

Das feine Gefühl mit den Fingern ist eine Haupt-

Digitized by Google

sache. Ehemals hatte man die Gewohnheit den Daumen abzuziehen, d. h. man schabte mit einem Federmesser oder Bimstein den untern Theil des ersten Glieds des linken Daums, bis auf die innere Haut, oder bis auf das Leben. Mit einem bloßen, sanften Druck auf die Karte unterschied man, ob ein Bild oder ein Aß komme. Da man aber diese Operation öfters wiederholen mußte, so ward die Haut endlich schwielig und das Gefühl verlor sich ganz. Man ist daher wieder zu einer natürlichen Hautkultur zurückgekehrt, pflegt die Hände sorgfältig mit Pomaden, und bringt es durch stete und lange Uebung zu jenem Grade von feinem Gefühl, daß man alle Karten unterscheidet, wobei sie sich öfters durch künstliche angebrachte Abzeichen, die ihre besondere eigene Erfindung sind, und die dem schärfsten Auge des Pointeurs entgehen, zu Hülfe kommen.

Digitized by Google

Die Betrügereien der Spielenden.

Ein Italiener gewann mehrere tausend Dukaten durch folgende Erfindung. Er schnitt das As von Treffe aus, brachte es auf Treffe 8 grade in die Mitte. Vorher rieb er diesen Fleck mit bittern Mandeln, und stäubte den Ausschnitt mit einem sehr feinen Pulver oder Staub. Dieser wird von einer Art Schwamm, Hirschbrunst genannt, erhalten, und hat die Eigenschaft, daß er sich abwischen läßt, ohne die mindeste Spur zurück zulaßen. Spielte nun der Italiener z. B. hundert Dukaten auf eine Sechs, die er mit diesem Staub arrangirt hatte, so mußte, wenn er verlieren sollte, die Sechs, die Sieben und die Acht hinter einander verlieren. Denn, da er nur eine verborgene Karte spielte, so strich

se er, wenn die Sechs gewann, auf dem Teppich hin, um das künstliche Augen auszulöschen, war es eine Sieben, die gewann, so verwischte er auf diese Art das untere künstliche Auge u. s. w.

Wo der Banquier das Couponsschneiden gestattet, findet noch folgende List statt. Man ritzet mit einem Rasirmesser von dem Sechsen das mittelste Seitenauge, und bei den Dreien das Eine oberste oder unterste Auge aus, und glättet es wieder. Betrügen lassen sich wohl bei den Kartenfabrikanten dergleichen Karten machen, welches bei Illuminirten mit der Patrone durch Bedeckung eines Auges leicht bewerkstelligt wird. Der Pointeur kann nun nach Belieben aus der Sechs geschwind eine Vier und der Drei ein Ais machen. Soll das Letztere geschehen, so hält er den Daumen über das oberste Auge; soll es eine Drei seyn, so

hält er den Daum über den Raum des fehlenden Auges. Bei der Sechs hält er den Daum über das mittelste Auge auf der Reihe, wo Drei stehen, und man sieht nur Vier; eine Sechse vorzustellen, liegt der Daumen an der Stelle, wo ein Auge fehlt.

Bei dem Kouvertpointiren geht es auch an, daß die Karte, welche man spielte heimlich weggenommen, und an deren Stelle eine andere, die gewinnt hingelegt wird.

Bekanntlich muß der Banquier, wenn die Karten seiner Taille unrichtig gewesen oder zu wenig sind, ohne Widerrede alles bezahlen, was gesetzt ist.

Um die Taille des Banquiers unrichtig zu machen, bedienen sich betrügerische Spieler folgender Mittel. Der Pointeur, welcher abhebt, hat seinen Zeigefinger mit etwas Leim bestrichen, berührt damit die oberste Karte, und

Digitized by Google

verursacht dadurch, daß die unterste der aufgesetzten Karten darauf klebt. Während daß dieser sich davon schleicht, führt ein anderer, der genaue Achtung giebt, wenn die zusammengeleimte Karte gezogen wird, den Streich aus, setzt eine hohe Summe und der Banquier muß sie bezahlen, ob er gleich den Betrug des entwichenen Abhebers nun entdeckt.

Auf eine andere Art, nimmt der Abheber die oberste Karte schnell weg, verbirgt sie unter seine Karten und steckt sie nachher einem andern heimlich zu, welcher sie zu den Füßen des Bankiers auf die Erde wirft. Ist die Karte schon dreimal heraus, so setzt man nun all sein Geld auf die vierte, die nicht verlieren kann, weil sie im Spiel fehlt. Am Ende hat der Banquier nur eine Karte in der Hand, man entdeckt sie auf der Erde

Digitized by Google

— giebt dem Bankier schuld, daß er sie habe fallen lassen, und fordert die gesetzte Summe, welche er auch bezahlen muß.

Noch auf eine dritte Art macht man dem Banquier eine falsche Taille, vermittelst einer Piece von Papiergeld. Der Pointeur hat eine Karte in seiner Hand, die den vor dem Bankier liegenden völlig gleich ist. Er verbirgt sie unter dem Papiergeld und indem der Banquier beschäftiget ist auszuzahlen, wirft er das Papier und mit demselben zugleich die versteckte Karte auf die Karten des Banquier hin, mit dem Ersuchen, ihm das Billet auszuwechseln. Nun fährt dieser vor ein anderer Pointeur fort zu spielen und setzt hohe Summen. Verliert er, so redet er den Banquier an, sagt, daß seine Taille unrichtig sey, daß er zwei Karten gezogen habe;

Digitized by Google

es wird nachgezählt, man findet die Beschuldigung gegründet und der Banquier muß bezahlen. So verstehen geschickte Betrüger in eben dem Augenblick, wo sie abheben, mehrere Karten aus ihrer Hand auf die Abgehobenen fallen zu lassen, entfernen sich darauf so gleich, und lassen ihre Spielgesellen gewinnen.

Eine andere Betrügerei mit Papiergeld wird auf folgende Art bewerkstelliget. Der Pointeur sitzt in einiger Entfernung von dem Banquier. Er setzt Papiergeld; das äußere Billet ist von einer bedeutenden Summe, aber es unterschiebt auf eine sehr geschickte Art noch andere Billets von kleinen Summen, daß der Banquier nicht das mindeste davon gewahr wird. Verliert er, so wechselt er es in dem Augenblick gegen ein anderes um, das einen weit geringern Werth hat.

Digitized by Google

Es giebt Pointeurs, die eine so dreiste Stirne haben, Parolis zu machen, ehe ihre Karte gefallen ist. Um dieses zu bewerkstelligen knicken sie die Karten ein, damit sie sich leicht biegt, legen einige Thaler auf die Spitze der Karte, damit sie einigermaßen festliegt. Der Banquier darf nur die Augen einmal wegwenden, oder sie nicht auf den Pointeur zernichtet haben, so ist ein leichter Stoß mit dem Finger hinreichend das Parolli zu machen.

Außer dem feinen Gefühl ist das scharfe Auge der zweite Hauptsinn, vermittelst dessen die Pharospieler ihre Betrügereien ausführen. Es giebt Spieler, die schon beim zweiten Mal die ganze Karte kennen, die vom Bankier markirten Karten herausfinden und denselben überlisten.

Man

Digitized by Google

Man macht verborgene Sätze, indem man eine Karte spaltet und etwa einen doppelten Louisd'or in diese Spalte bringt. Darauf besetzt man die Karte mit grober Silbermünze, Thalern ꝛc. Gewinnt man, so fällt, indem man die Karte wegzieht und das Gold herunter wirft, auch das Gold aus seinen verborgenen Aufenthalt. Andere haben eine verborgene Tasche im Ermel, welche unter den langen Ermel bis an die Handwurzel reicht. Gewinnt ein solcher, so nimmt er den Haufen des gesetzten Goldes in die Hand um es zu zählen, und während dies geschieht, rollt eine Partie aus der verborgenen Tasche dazu. Zu einem ähnlichen Zweck hat man Stöcke mit gebogenen hohlen Knöpfen mit Springfedern, worin für 6 bis 8 Louisd'or Raum ist; hat man gewonnen, so bedient man sich des Stockknopfs um den Haufen Gold und Silbergeld aus einander zu

Digitized by Google

scharren, und man läßt unvermerkt vermittelst eines Drucks auf die Springfeder die Oeffnung aufspringen, und den verborgenen Inhalt zu der übrigen Summe herausfallen.

Man hat eine List ersonnen, die unterste Karte beim Abheben jedesmal zu gewinnen. Wenn nämlich der Banquier zum Abheben die Karte hinlegt, hält sich der gegenüber sitzende Pointeur als wenn er etwas aufnehmen wolle, und sieht die unterste Karte. Derjenige, welcher abgehoben, hat den Zeigefinger mit weichem fleischfarbenen Wachs unmerklich belegt, und drückt die Karten zwischen dem Daumen und diesem Finger fest zusammen, so daß die Anzahl der abgehobenen Karten genau durch eben so viel Linien auf dem Finger abgedruckt sind. Drauf geht er bei Seite, läßt die Karten

und sieht nun ob er grade oder ungrade abgehoben hat; hat er grade abgehoben z. B. 12 Karten, so ist er nun gewiß, daß er die 40ste Karte, welche der Andere gesehen hat, gewinnen muß.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

WIDENER LIBRARY
HX ILTJ 8

Digitized by Google